

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC

PS2

PS3

GAMECUBE

WII

XBOX

XBOX 360

GBA

DS

PSP

СТРАНА ИГР

А также:

Final Fantasy VI Advance
Condemned 2: Bloodshot
Naruto: Rise of a Ninja
BlackSite: Area 51
Eternal Sonata
Ninja Gaiden 2
MotoGP 07
Contra 4

02#251

ЯНВАРЬ | 2008

(game)land
hi-fun media



СПЕЦ

Независимые японские разработчики

Достойная смена Кодзимы и Миямото

ВИДЕО

Final Fantasy XIII

ВЫ НАЙДЕТЕ НА НАШЕМ

DVD

Fallout 3

Наши люди в Пустоши

Mass Effect

Самая масштабная RPG года

Super Mario Galaxy

Главный козырь Nintendo Wii

ТЕМА НОМЕРА

Tiberium

ПЕРВЫЙ В РОССИИ ОТЧЕТ ОБ ИГРЕ

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК

192 СТРАНИЦЫ

100+ ИГР В НОМЕРЕ

RISE OF KUNARK: ВРЕМЯ ПРИШЛО!

Открой для себя мир интриг и опасностей!

- Начни свой героический путь в новом стартовом городе Горонин
- Играй новой дракоподобной расой Сарнаков
- Подними боевой и ремесленнический уровень до 80-го
- Исследуй новые земли Бездны Робких, пройди сотни новых квестов



EVERQUEST

ПО-РУССКИ

RISE OF KUNARK



WWW.AKELLA-ONLINE.RU



© 2004-2007 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE и логотип SOE являются зарегистрированными торговыми знаками. Rise of Kunark и Station Players являются зарегистрированными торговыми знаками Sony Online Entertainment LLC в США и/или других странах. Все другие торговые знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам. Все права защищены.



СТРАНА ИГР

Основан
в 1996 году

ЯНВАРЬ
#02(251)
2008

Всем привет!

Политика «Страны Игр» — освещать все основные платформы (как PC, так и приставки), не отдавая предпочтение какой-либо одной из них. Однако многие наши читатели заметили, что «Страна Игр» в последний год скептически относится к PlayStation 3; в конце 2005 и начале 2006 года мы ровно так же «не любили» Xbox 360. В обоих случаях причина отнюдь не в нашей мифической неприязни к Sony или Microsoft. Пока линейка для Xbox 360 выглядела бледно, игры на ней тормозили, а сама приставка ломалась, мы были вынуждены писать и о первом, и о втором, и о третьем. Как только ошибки были исправлены, мы первыми об этом написали. Каждые две недели к нам приходят данные о продажах приставок, и если оказывается, что в течение 2007 года Xbox 360 была заметно популярнее PlayStation 3, а Nintendo Wii была востребована больше, чем они обе, вместе взятые, то мы не можем из соображений политкорректности написать, что «все три системы одинаково нравятся геймерам». Потому что это, мягко говоря, неправда. Увы, поклонникам PlayStation 3 (вернее, бренда PlayStation, уже много лет ассоциирующегося в России с видеоиграми вообще), прекрасно понимающим ситуацию, все равно были неприятны дурные вести о любимой приставке на страницах нашего журнала. К счастью, ситуация медленно, но верно меняется, PlayStation 3 набирает обороты, и хороших вестей о приставке в «СИ» теперь будет все больше и больше. Начиная с декабря прошлого года, в библиотеке вышедших игр насчитывается достаточно хитов. Да и продажи — особенно в Японии — пошли в гору. Когда-то давно мы предсказывали, что покупать PlayStation 3 лучше всего после выхода Metal Gear Solid 4. И были... правы. Не потому, что конкретно эта игра так уж хороша. Просто к тому времени — к весне 2008 года — и хитов будет еще больше, и джойпад с вибрацией поступит в продажу во всем мире. Так что Metal Gear Solid 4 — вроде талисмана на счастье, символа новой жизни. Выйдет он — и все у приставки будет хорошо.

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	зам. главного редактора
Илья Ченцов	chen@gameland.ru	редактор
Артём Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	sonin@gameland.ru	редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит. редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Виктор Бардовский	bardovsky@gameland.ru	выпускающий редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	ответственный редактор
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	билд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Леошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта
-----------------	-------------------	----------------------

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	strekneva@gameland.ru	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Телефоны:	(495)935-7034; факс: (495)780-8824	
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки:	8 (800) 200-3-999	

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом
-----------------	----------------------	--

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	plushev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Plushev	plushev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем:	101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail:	strana@gameland.ru

Доступ в Интернет:	Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru ; Тел.: (495)250-4629
Типография:	ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



В НОМЕРЕ

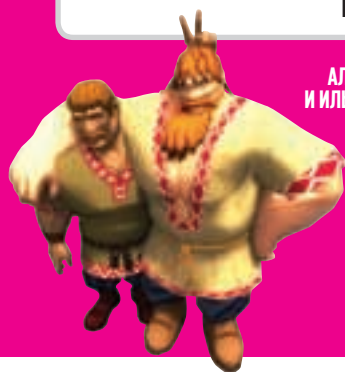
Новая игра во вселенной Command & Conquer – тактический шутер, а не привычная нам стратегия. Тем не менее, ей удалось сохранить дух оригинала, удачно дополнить сюжет основной линейки Command & Conquer. Не обошлось и без любопытных нововведений в геймплее. «Страна Игр» – единственный российский журнал, приглашенный в офис Electronic Arts в Лос-Анджелесе, где еще до официального анонса команда разработчиков представила проект нашему корреспонденту.

18

Tiberium

ДЕЛО КЕЙНА ЖИВЕТ И ПОБЕЖДАЕТ.

ТРИ БОГАТЫРЯ NARUTO: RISE OF A NINJA



АЛЕША, ДОБРЫНЯ
И ИЛЯ ДЕРЖАТ ПУТЬ
ВО ВЛАДЕНИЯ
БИЛЛА ГЕЙТСА.

36

102

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ
ПРЕДСТАВЛЯЕТ:
ИГРА О ПОХОЖДЕНИЯХ
НАРУТО ОТ UBISOFT.



КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: SUPER MARIO GALAXY И MASS EFFECT
НАКЛЕЙКА: ETERNAL SONATA



ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО

СПЕЦ

КАК ДИСК ПРИШЕЛ НА СМЕНУ ПЛЕНКЕ



24

НЕЗАВИСИМЫЕ ЯПОНСКИЕ РАЗРАБОТЧИКИ

СПЕЦ

ЕСТЬ ЛИ В ЯПОНИИ ЛЮБИТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ ПОМИМО ХЕНТАЙНЫХ СИМУЛЯТОРОВ ЗНАКОМСТВ?



72

ДМИТРИЙ ПАРКИН (FALLOUT 3)

ИНТЕРВЬЮ

«ВОЗМОЖНОСТИ ЕСТЬ, ПРЕДЕЛА НЕТ!»



48

НОВОСТИ

Activision Blizzard набирает обороты	10
Голубой дракон не приходит один	10
А была ли цензура?	12
Wii обставила GameCube	14
Не учите Sony жить!	15
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии	16

ТЕМА НОМЕРА

Tiberium	18
Интерактивное кино	24

Игры в разработке

В РАЗРАБОТКЕ

Три богатыря	36
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	37
Race Driver: GRID	38
Senjou no Valkyria: Gallian Chronicles	40
Condemned 2: Bloodshot	41
Ninja Gaiden 2	42
Генералы. Войны XVIII века	44

ИНТЕРВЬЮ

Издательство Rising Star (No More Heroes)	46
Дмитрий Паркин (Fallout 3)	48

ГАЛЕРЕЯ

Свежие скриншоты из интересных игр	52
------------------------------------	----

Аналитика

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	62
Гид покупателя	64
Слово команды	65

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One Flew over the Wren's Nest	68
Ретро с Алексеем Беспалько	70

СПЕЦ

Независимые японские разработчики	72
-----------------------------------	----

Обзоры игр

ХИТ!

Mass Effect	80
Кросс-обзор	87
Super Mario Galaxy	88
Eternal Sonata	94

ОБЗОР

Rail Simulator	98
Naruto: Rise of a Ninja	102
MotoGP'07	106
Race Driver: Create & Race	109
EVE Online: Revelations II	110
Final Fantasy VI Advance	113
Полный привод 2: Hummer	114
BlackSite: Area 51	118
Warriors Orochi	120
Contra 4	122
Agatha Christie: Evil Under The Sun	123

ДАЙДЖЕСТ

Обзор локализаций	124
Обзор русскоязычных новинок	126

РЕПОРТАЖ

Asus Autumn Cup 2007	128
----------------------	-----

АРКАДЫ

Клуб любителей игровых автоматов	130
----------------------------------	-----

ОНЛАЙН

Новости MMORPG	134
Live Network Channel	136
Новости Сети	138
ICQMoney	143
Блогосфера	144

ЖЕЛЕЗО

Новости	146
Большой тест: barebone-системы	148
Мат. часть: Как правильно настроить телевизор	152
Мини-тест: Blitz и Maximus от Asus	154

РЕТРО

Артефакт номера	156
Ретроконкурс	157
Лучшие игры прошлых лет	158

НА СТЫКЕ КУЛЬТУР

Widescreen	160
Банзай!	162
Кросс-формат: Фредди Крюгер	168

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Конкурс «Остановите мгновенье!»	176
Обратная связь	178
Подробное содержание дискового приложения	182
Даты выхода игр на ближайший месяц	188
Анонс следующего номера	190

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Акелла»	2 обл.
Gamepost	3 обл.
«Реклама Ж.Ж.»	4 обл.
«Пирит»	39
«Бук»	47-79
Soft Club	66-67-35
Gravity	33
«Акелла»	57-91-23
«К»	53-55-57-59-61-63

«Руссобит-М»	51-69-71
Gamepark	15
Netland	167
«Хакер»	175
Total Football	77
«Аль-Телеком»	177
«МобилСовет»	127
«Настроение»	141
Gamepost	93

mail.ru	101
«ЭМ-телеком»	179
EA award	117
Реп. подписка	132-133
Gameland.ru	105
«Хитзона»	181
Gameland.tv	187



ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

MASS EFFECT

РОЛЬ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА В ИСТОРИИ ГАЛАКТИКИ.



80

SUPER MARIO GALAXY

И СНИТСЯ НАМ НЕ РОКОТ КОСМОДРОМА...



88

ETERNAL SONATA

КАК ШОПЕН В RPG ПОПАЛ.



94

ХИТ!

PC

Agatha Christie: Evil Under The Sun	123
BlackSite: Area 51	118
Escape from Paradise City	124
EVE Online: Revelations II	110
MotoGP'07	106
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	37
Race Driver: GRID	38
Rail Simulator	98
Sega Rally	124
The Regiment. Британский спецназ	125
The Shield: На страже порядка	125
Tiberium	18
TimeShift	124
Universal Combat: Сражение за галактику	125
Генералы. Войны XVIII века	44
Герои Мальгрии II:	
Нашествие некромантов	126
Петрович и все, все, все...	126
Полный привод 2: Hummer	114
Три богатыря	36
Чукча в большом городе	126

PS3

BlackSite: Area 51	118
Condemned 2: Bloodshot	41
Eternal Sonata	94
Hail to the Chimp	12
Operation Flashpoint 2	37
Race Driver: GRID	38
Senjou no Valkyria: Gallian Chronicles	40
Tiberium	18

DS

Away: Shuffle Dungeon	10
Blue Dragon DS	10
Contra 4	122
Ninja Reflex	10
Race Driver: Create & Race	109

PS2

Warriors Orochi	120
-----------------	-----

PSP

Patapon	11
---------	----

Wii

Ninja Reflex	10
No More Heroes	12, 46
Street Fighter IV	10
Super Mario Galaxy	88
We Love Golf!	12

XBOX 360

BlackSite: Area 51	118
Condemned 2: Bloodshot	41
Eternal Sonata	94
F.E.A.R.: Perseus Mandate	50
Hail to the Chimp	12
Lost Odyssey	46
Mass Effect	80
MotoGP'07	106
Naruto: Rise of a Ninja	102
Operation Flashpoint 2	37
Race Driver: GRID	38
Street Fighter IV	10
Tiberium	18
Universe at War: Earth Assault	44
Warriors Orochi	120

GBA

Final Fantasy VI Advance	113
--------------------------	-----

NARUTO: RISE OF A NINJA

ОБЗОР

НАРУТО ТУТ, НАРУТО ТАМ!



102

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ХОРРОР-СЕРИИ В МИР ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ 21 ВЕКА!

Акелла

ALONE IN THE DARK™

NEAR DEATH INVESTIGATION

1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ

2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА

ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА
ЗНАКОМЫЙ ГОРОД



РЕКЛАМА

ПУТАЮЩЕ НАТУРАЛИСТИЧНАЯ ГРАФИКА ОЖИВЛЯЕТ НОЧНЫЕ КОШМАРЫ ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА
КРОВАВЫЙ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОПОМАРАТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ НЕПОВТОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОТЧЕТНОГО СТРАХА



ATARI



ХИТ-ЗОНА

М.видео

Настройка

Російська версія в магазині фірми "СОЮЗ", "М.Видео", "Хіт-Зона" та "Настройка"

© 2007 ООО "Акелла"
Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.
Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.
Тел. поддержка: (800) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.soyuz.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-4614, nat@urcschinvestor.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@akella.com.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akella@ostrovka.net.ru Новосибирск, (383) 277-74-64, akella@ostrovka.com.ru
Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@ostrovka.ru

Представитель на Украине: "Мультитrade" - www.multitrade.com.ua
Финанс ООО "Планет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения компании "Акелла"),
Санкт-Петербург, ул. Маршала Тополева, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.



Акелла

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделить с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайтесь внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.

Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другого, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

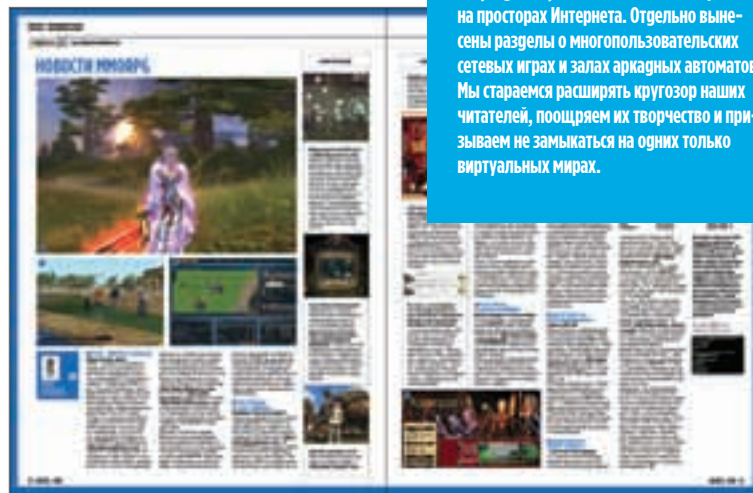
ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

1	3	5	7	9
2	4	6	8	10
1 - PC	3 - PS3	5 - Xbox 360	7 - Nintendo DS	9 - GameCube
2 - PS2	4 - Xbox	6 - GBA	8 - PSP	10 - Wii



НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.

Акелла

ACTION

СМЕРТОНОСНЫЙ ACTION ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
ПОПУЛЯРНОЙ СЕРИИ «PRINCE OF PERSIA»!

САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ
НАШЕГО ВРЕМЕНИ!

ASSASSIN'S CREED™



UBISOFT

РЕКЛАМА



Революционная система управления персонажем.

Графика нового поколения, изобилующая мелкими деталями.



Взаимодействие с толпой и использование ее в своих целях.

Использование объектов игровой обстановки для выполнения заданий.



Завораживающая атмосфера средневекового Востока.

Невероятные акробатические трюки в исполнении главного героя.

Assassin's Creed ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2007 Havoc.com Inc. (and its licensors). All rights reserved.

Все авторские исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии, Неполное копирование преследуется.
Тел. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.odgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 263-46-14, natelly@odnavigators.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-66, akella@megbox.ru;
Новосибирск, (383) 227-74-64, akellarek@akella.com; Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellarek@yky.ru



www.akella.com



Акелла

Российские продавцы в торговых формах "СДЭК", "М.Видео", "МедСон" и "Настройение.ru"

Представитель на Украине "МультиТрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-66.



Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Богнар (cicero@gameland.ru); Даниил Спаргин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

Конец года — это всегда крупное сражение на фронтах консольных войн. В ноябре и декабре продажи всех без исключения приставок вырастают в три-четыре, а то и более раза. Кто успеет воспользоваться праздничным ажиотажем и собрать больше всего покупателей — тот и победитель. О данных по США за ноябрь вы можете прочитать, перелистнув несколько страниц. Что касается Японии, то временный успех PS3, вызванный стартом новой версии приставки (с вибрацией в джойпаде и более дешевой), закончился, и в декабре восстановилась картина, державшаяся весь предыдущий год. Первое место — DS (220 тыс. в неделю), второе-третье делят Wii (170 тыс.) и PSP (180 тыс.), четвертое с большим отрывом досталось PS3 (63 тыс.). Продажи Xbox 360 по-прежнему мизерны — всего около 8,5 тыс. Отметим, что PSP продолжает уверенно удерживать занятый после старта «диетической» PSP темп. Из разряда курьезов: по мнению «Гринписа», лучшей приставкой нового поколения является PS3 — при ее производстве и утилизации менее всего загрязняется окружающая среда.

Анонсы новых игр в декабре — это практически всегда сиквелы. Activision (или уже Activision Blizzard?) объявила, что на подходе новые части Call of Duty и Guitar Hero, Capcom поделилась подробностями относительно Street Fighter IV, а Electronic Arts 19 декабря сообщила, что готовит научно-фантастический шутер Tiberium, о котором вы все узнаете уже в этом номере «СИ». Capcom же сообщила, что вместе с Sony выпустит в Японии 21 января специальный комплект из PS3 и специального издания Devil May Cry 4 (с дополнительным BR-дискон). И, наконец, шутка номера: 3D Realms выпустила трейлер (вернее, тизер — рекламный ролик, не содержащий ни капли информации об игре) Duke Nukem Forever.

Из новостей игровой индустрии хочется отметить успехи Take-Two. Издательство сумело продать два миллиона копий BioShock — очень важное достижение для компании, в последние годы существующей в основном за счет сериала Grand Theft Auto. К слову, Take-Two все еще пытается выпустить в Великобритании боевик Manhunt 2. Юристам компании удалось опротестовать решение цензоров из BBFC в Video Appeals Committee, однако судебные тяжбы на этом не закончились. В США, к слову, игра таки добралась до магазинов (после некоторых модификаций в коде) — она поступила в продажу 31 октября.

[gamer] Всегда в игре

Представляет **Gamer News**

Теперь, чтобы узнать последние новости игрового мира, достаточно воспользоваться мобильным телефоном. Просто позвоните на номер 0544 и прослушайте всю необходимую информацию — самые свежие новости и список выходящих в ближайшее время игр.*

Портал 0544 — первый голосовой портал для геймеров. Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.

* Стоимость минуты прослушивания 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на страницах 16-17 этого журнала и на сайтах www.gamerclan.ru, wap.gamerbase.ru или www.mts.ru.



Акелла

В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми. Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...

Огромный волшебный мир, открытый для исследования

Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX

Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий

Мощный многопользовательский режим

6 героев со своими со своими преимуществами и недостатками

ACTION-RPG



РЕКЛАМА

FALLEN ANGEL Sacred2

© 2007 ООО "Акелла". Все авторские и исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.sdrussia.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, natasya@ednavigators.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@mgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@yandex.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellanov@akella.com;
Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellabk@yky.ru.
Представитель на Украине: "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



www.akella.com

© 2007 "ASCARON"



Настр.Оценки!

М.бигео

XMT ZONA

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ACTIVISION BLIZZARD НАБИРАЕТ ОБОРОТЫ

CALL OF DUTY 5 И GUITAR HERO IV В РАЗРАБОТКЕ.

Не успели геймеры забросить на антресоли диски с Call of Duty 4 и Guitar Hero III, как Activision Blizzard объявила, что уже находится в разработке пятая и четвертая части серий соответственно. Кроме того, компания трудится над игрой о Джеймсе Бонде, которая появится на приставках уже в этом году, новой вело-скейтерской забавой с именем Тони Хоука в названии, а также проектами по лицензиям от Marvel и Dreamworks.



МОДА НА «ПОЛЕЗНЫЕ ИГРЫ» НЕ ПРОХОДИТ

NINTENDO, КАК ВСЕГДА, В ПЕРВЫХ РЯДАХ.

Чуть ли не каждый выпуск «СИ» приносит вести о «полезных играх», которые тренируют память, сообразительность, сохраняют красоту лица или держат в тонусе тело. Славную традицию борьбы за здоровье человечества продолжит Ninja Reflex для Wii и DS. Она предложит испытать реакцию в мини-играх на тему трудной жизни ниндзя. Метать сюрикены предлагается как в одиночку, так и в соревнованиях с живыми соперниками (поддерживается до 4 игроков). Встать на путь ниндзя американцы смогут в марте 2008 года, европейский релиз пока не заявлен.



ЕЕ ЖДАЛИ ВОСЕМЬ ЛЕТ

НОВАЯ ЧАСТЬ STREET FIGHTER.

Сарсом порадовала владельцев Wii, PS3 и Xbox 360 официальным анонсом Street Fighter IV и расщедрилась на первые подробности. Во-первых, кроме названных консолей файтинг, само собой, выйдет и на аркадных автоматах. Во-вторых, бои в Street Fighter IV по-прежнему разыграются в двух измерениях, хотя вся графика, разумеется, будет трехмерной. В-третьих, традиционное шестикнопочное управление тоже остается с нами. Остальная информация пока под завесой тайны.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

2K Games пообещала выпустить патч для PC-версии и апдейт для Xbox 360-версии игры Bioshock. В обеих порциях добавятся новые плазмиды, режим картинке специально для широких экранов и один ачивмент.

Создатели PaRappa the Rapper твужатся над новой музыкальной игрой для Wii, выход которой назначен на конец 2008 года.



ГОЛУБОЙ ДРАКОН НЕ ПРИХОДИТ ОДИН

ИЗВЕСТИЯ О РАЗВИТИИ СЕРИАЛА BLUE DRAGON.

Как выяснилось, Blue Dragon DS, анонсированная в начале октября, окажется совсем другой RPG, нежели ее старшая сестрица с Xbox 360. Точнее, нас ждет двухмерная стратегия в реальном времени. Очевидно, команда героев, которые раньше бились плечом к плечу в пошаговых боях, теперь окажется на поле брани супротив целой армии врагов под командованием босса. Во всяком случае, все основные персонажи снова с нами, а Шу (Shu) вновь окажется во главе нашей зондер-команды. Опять же, тени героев вновь засветятся в боевой системе и даже сыграют куда большую роль, чем раньше. А между боями нас ожидают CG-ролики. Японцы приучат карманного голубого дракона уже в марте этого года, а мы с вами скучаем неопределенный срок. Если вам кажется, что версия для DS — лишь бледное отражение оригинала, то есть приятная новость и для вас. Microsoft полна решимости и желания разработать вторую часть Blue Dragon 2 для Xbox 360, а Хиронобу Сакагути, продюсер игры, гораздо раньше вел речь об онлайн-продолжении.

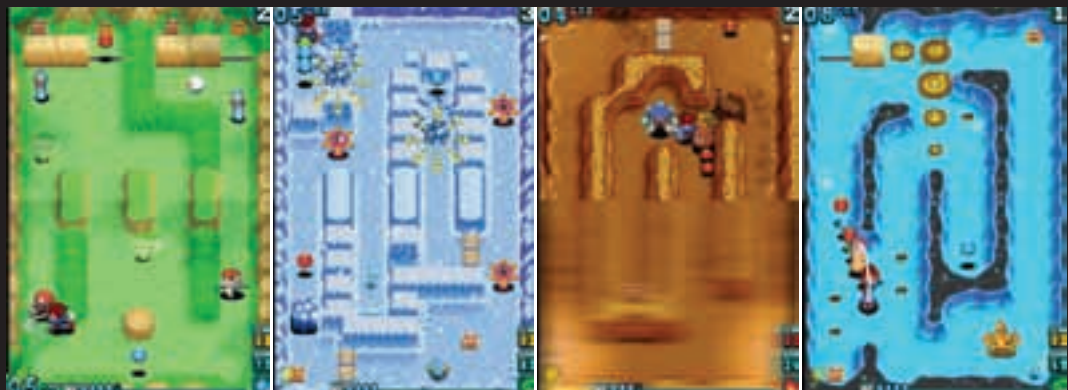
А ТЕМ ВРЕМЕНЕМ САКАГУТИ И ЕГО КОМАНДА...

ПОДРОБНОСТИ ACTION/RPG ДЛЯ «ДВУХЭКРАННИКА» NINTENDO.



Сам Сакагути, впрочем, сейчас трудится над action/RPG Away: Shuffle Dungeon для DS. Вместе со студией Mistwalker, которую возглавляет мэтр, проектом занимается Artoon. Главного героя зовут просто и незамысловато — Меч (Sword). Любопытное имя для человека, но это, в конце концов, на совести его родителей. Он живет в городе с не менее экзотическим названием Сеть (Web), где каждый год пропадает один из жителей. Просто — пшик! — и нет. В этот раз исчезнуть должен был Меч (нет, давайте просто звать его Сворд!), но мистическому произволу помешала девушка Анелла (Anella). Теперь Сворд во что бы то ни стало должен спасти ее и остальных пропавших горожан, ведь это дело чести.

В Away: Shuffle Dungeon нас ждет немало необычного. На каждом экране отображается карта отдельного подземелья, однако Сворд волен свободно перемещаться между ними. Каждые несколько секунд на том или другом экране карта меняется: а главному герою надо срочно перепрыгнуть на другой экран, иначе ему будет больно. Да тут еще и монстры набегают, и за вереницей вызволенных из беды горожан приходится следить. Ведь если кто-то из них не успеет прыгнуть за вами на соседний экран до смены карты, то пропадет в небытие. Впрочем, некоторые спасенные и сами не промах: то заклинанием помогут, то подлечат. Кроме того, если они вернутся в родной город, и нам от этого будет прибыль: например, откроется новый магазин. Away: Shuffle Dungeon появится на японских приставках 28 февраля сего года.





ПОРОЛОН? СИНТЕПОН? ПАТАПОН!

PSP: НОВАЯ НАДЕЖДА.

Многие жалуются на скудную библиотеку игр для PSP. Дескать, эстетам-то и поиграть, кроме LocoRoco, особенно не во что. Sony из всех сил пытается исправить положение, а потому американцев уже в феврале (а нас чуть позже в этом году) ждет Pataron. Патапон – это воинственный народец, который живет под ритм войны и поклоняется богу Всемогущему. Но злобная армия Зиготона (Zigoton) захватила родные патапонские края и отправила аборигенов в изгнание. Ритм войны утих, и патапонцы потеряли веру. Только племя Хатапон (Hataron) продолжало надеяться. В конце концов, оно услышало священный ритм и вновь ринулось в бой. Мы же выступаем в роли того самого Всемогущего. Игровой процесс очень напоминает музыкальный симулятор: вовремя жмем на нужные кнопки, и патапонцы дружно следуют нашим указаниям на протяжении 30 миссий. А уж идти им на битву или обороняться, решаем мы сами, когда задаем ритм. Патапонцы при этом не бегут на врага толпой, ведь среди них есть и лучники, и копьеметатели, и суровые ребята с топорами и щитами. Итого: три бригады, которые по ходу развития событий требуется экипировать все лучшим и лучшим оружием, добытым в боях или мини-играх. Тем же путем мы получаем предметы, которые помогут нам оживлять убитых солдат или призывать подкрепление. Как видите, геймплей самобытен, а визуальный стиль по-детски забавен и красочен. Не LocoRoco, как говорится, единой живет PSP.

ЗИДАН СЕМНАДЦАТОГО УРОВНЯ

ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ ФУТБОЛЬНОЙ ММО.

Играть по сети нынче модно, и футбол не стал исключением. Например, FIFA Soccer 08 для консолей нового поколения не так давно обзавелась дополнением Be a Pro: Online Team Play, которое позволяет нам взять под контроль всего одного спортсмена (а не всю команду разом) в онлайн-матче. Football Superstars, которая совсем скоро выйдет на PC, предлагает, по сути, ту же возможность. Вот только это уже настоящая ММО со всеми атрибутами. Во-первых, наш персонаж растет в уровне и приобретает способности. Во-вторых, мы вольны создать свой клуб (читай – гильдию) и помериться силами с другими командами. Возникает вопрос, а не начнется ли на поле сумятица, когда все участники (и даже вратарь), как дворовые мальчишки, ринутся в нападение, мечтая забить гол. Нет, потому что позиции распределяются заранее и каждый получает больше очков опыта за выполнение собственных задач: защитник – за отражение атаки, голкипер – за спасенные ворота, а уж нападающий – за забитый мяч. Свободное от матчей время игроки будут проводить в одном из двух городов с их многочисленными барами, клубами и тренажерными залами. Станет ли Football Superstars популярной, или же уступит научно-фантастическим и фэнтезийным проектам, покажет время.



НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК ДЛЯ ИГР, А ВАМ?

**ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ АКЦИИ
ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!**

ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:

WWW.PLAYHARD.RU WWW.MICROSTAR.RU WWW.AKELLA.RU

www.akella.com

© 2007 ООО «Акелла»
Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполные копии являются нарушением. Игры с доставкой: www.akella.ru. Отправка по почте: Москва, 141935-48-14, playhard@akella.ru, Санкт-Петербург, 191252-48-48, akella@akella.ru. Ростов-на-Дону, 361030-78-42, akella@akella.ru, Новосибирск, 630027-74-44, akella@akella.ru. Екатеринбург, 540297-34-42, akella@akella.ru. Тел. колл-сервис: 1491 363-4612 E-mail: support@akella.com. Предоставить на Украине: "Мультигид" - www.multigid.com.ua. Фирма ООО "Тоник Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефоны: (812) 252-48-45.



ХИТ-ЗОНА

М.бигео

Настоящее



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ПОРЦИЯ ПРЕДСКАЗУЕМЫХ СЛУХОВ

ЛАРА КРОФТ ВОЗВРАЩАЕТСЯ УЖЕ В ЭТОМ ГОДУ.

Появились слухи о новой части приключений Лары Крофт. Очередная игра для PC, Xbox 360 и PS3 предположительно будет носить имя Tomb Raider Underworld, а действие ее развернется после событий Tomb Raider Legend. Разработчики из Crystal Dynamics твердят об игровой среде, которая будет «реагировать и запоминать». Например, персонажи оставят следы на земле, но дождь их непременно смоет. Это означает, что мир теперь воспринимается живее, а оперативная память загружается полнее. Eidos отказалась от любых комментариев касательно проекта.



А БЫЛА ЛИ ЦЕНЗУРА?

ЗАГАДКА ЧЕРНОЙ КРОВИ В NO MORE HEROES ПРОЯСНИЛАСЬ.

Геймеры Старого Света возмущены: европейская версия No More Heroes, экшна для Wii, будет куда менее жестокой, чем ее американская товарка. Например, когда главный герой шинкует врагов направо и налево верным световым мечом, из отрубленных конечностей взамен крови течет таинственная черная жидкость. Происки цензоров, вездесущее «око Старшего



Брата»? Как бы ни так, отвечает Мартин ДеФрайс (Martin DeFries), управляющий директор издательства Rising Star, которое и займется локализацией No More Heroes. Как заявил г-н ДеФрайс, европейское издание полностью повторяет оригинальное японское — добавлен лишь перевод. А красная кровь, отрывание голов и прочие зверства проникли в американскую версию благодаря Ubisoft, издателю игры в Штатах.

УЛИЧНЫЙ ФУТБОЛ В КАРМАНЕ

ЕЩЕ ОДНА ПЛАТФОРМА ДЛЯ FIFA STREET 3.

FIFA Street 3, которая готовится к выходу на PS3 и Xbox 360, появится на DS в феврале. Напомним, что на «двухэкраннике» от Nintendo еще в 2006 году вышла FIFA Street 2. В продолжении же нам обещана более красочная графика и анимация. В DS-версии игры представлены 250 реально существующих игроков из 18 международных команд, а также режим, который не войдет в прочие версии: Kick Up.

В нем предстоит «нагонять» мяч, чтобы он не касался земли как можно дольше.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Второй, третий и четвертый эпизоды второго сезона Sam & Max выйдут 10 января, 14 февраля и 13 марта соответственно.

На PS2 этой весной появится римейк Twisted Metal: Head-On для PSP, озаглавленный Extra Twisted Edition. В него войдут новые уровни, концовки и ряд других бонусов. Графика, разумеется, будет улучшена.

Победителей чемпионатов в We Love Golf! для Wii поразит не только чувство собственного превосходства, но и бонусы в виде костюмов известных персонажей Capcom: Чунь Ли (Chun Li), Артура (Arthur) из Ghouls and Ghosts, Джилл Валентайн (Jill Valentine) и других.



КТО ЖЕ СТАНЕТ НОВЫМ ЦАРЕМ ЗВЕРЕЙ?

РЕШЕНИЕ ПО ВЕРСИИ NAIL TO THE CHIMP.

Наконец стали известны подробности геймплея Nail to the Chimp. Напомним, что это сатирическая «игра для вечеринок», в которой геймер от лица (вернее, морды) одного из десяти животных борется за трон Льва в предвыборной гонке.

Как оказалось, важную роль в кулуарных схватках сыграют устрицы, своего рода очки жизни, которые зарабатывают соперники. Например, если как следует врезать противнику, устрицы посыплются из него, как монеты из свиной копилки. Однако одними лишь нападениями ограничиваться глупо, ведь любому из соперников можно предложить временный альянс. Если он согласится, вы объединитесь в мощную боевую команду.

Nail to the Chimp предложит 10 карт и 15 режимов. В одном из них нам предстоит писать слоганы на специальных табличках, причем противники могут их и перекрасить. В другом режиме открывается самая настоящая охота за устрицами, ведь тот, у кого их больше всего, надевает корону. Победа достается тому, кто проносит почетный головной убор две минуты подряд. В третьем с неба падают бомбы, так что необходимо, собирая устриц, лавировать между снарядами и подставлять под них противников. Четвертый режим снова заставит нас охотиться за устрицами и относить их в свой «ящик для голосований». Но все сразу выкладывать на базе нельзя, иначе герой останется совсем без здоровья.

Любителей «плюшек» ждет приятный подарок: более 150 аксессуаров для каждого персонажа. Одни можно раздобыть на картах, другие выдаются за игру в определенные дни (вроде Дня Святого Валентина), а третьи — за особые действия или стиль предвыборной борьбы. Никакой существенной пользы от этих украшений нет, зато они придадут персонажам индивидуальность. Кстати, ими удастся обмениваться через сеть.

Борьба за престол Царя Зверей развернется во втором квартале 2008 года на PS3 и Xbox 360 (пока лишь в Штатах).

ПОЛЕ БОЯ ГЛАЗАМИ СРАЖАЮЩИХСЯ

СВЕЖИЕ СВЕДЕНИЯ О СИСТЕМЕ УПРАВЛЕНИЯ В ENDWAR.

Стало известно, как же выглядит управление в RTS Tom Clancy's EndWar. Во-первых, осматривать поле боя предстоит не с небес, как приходится большинству RTS-генералов. Мы будем смотреть на происходящее глазами одного из своих юнитов. Впрочем, тактическая карта все же не исчезнет. Во-вторых, отдавать приказы мы теперь смо-

жем как с помощью контроллера, так и голосом. Те, кому довелось познакомиться с EndWar на зубок, говорят, что игра нормально распознает речь, если не пытаться одновременно закинуть в рот огромный гамбургер. Tom Clancy's EndWar выходит в Европе на Xbox 360, PS3, DS и PSP в первом квартале 2008 года.





ХИТМЭН

С 24 января
на DVD

Настоящий профессионал.

Настоящий DVD.

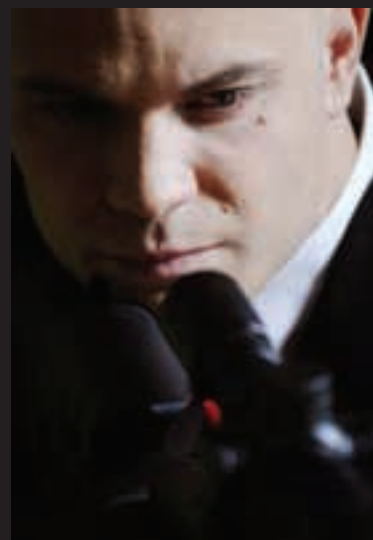
Профессиональный наемный убийца — что может быть привлекательного в таком персонаже? Казалось бы, ничего.

Но смелые режиссеры и яркие актеры раз за разом делают киллера главным героем фильма. «Самурай», «Леон», «Адреналин»... И вот теперь «Хитмэн» — продюсерский проект Люка Бессона, в котором Тимоти Олифант сыграл заглавного персонажа популярного игрового сериала Hitman.

На создателей оригинала, по их признанию, прежде всего повлияли картины Люка Бессона «Никита» и «Леон». И вот прошли годы, и проект экранизации цикла Hitman угодил прямиком в стопку папок на столе Бессона. Причем отнюдь не потому, что француз так уж хотел добавить в свое

и без того огромное резюме фильм по мотивам компьютерной игры. Основные съемки проходили в болгарской столице Софии. Также съемочная группа «Хитмэна» трудилась в Южной Африке, Лондоне и Питере, но в ЮАР, Англию и Россию преимущественно ездила для съемок природы, а не для

создания ключевых сцен. Всего на создание ленты ушло около 70 миллионов долларов. Несмотря на некоторые разногласия с продюсерами, Бессону удалось отстоять свое видение фильма. Как и исходные игры, «Хитмэн» — жесткое, отнюдь не детское зрелище.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

WII ОБСТАВИЛА GAMECUBE



НОВЫЙ ПОВОД ДЛЯ ПРАЗДНИКА В «БОЛЬШОЙ N».

Как сообщает японский журнал Famitsu, даже проволоочки с производством не помешали Wii на родине переключиться по продажам GameCube (4.025 млн консолей против 4.02 млн), — и это при том, что GameCube поступила в магазины еще в сентябре 2001 года, а Wii — в сентябре 2006 года. Как предупреждают аналитики, еще пара месяцев и «кубик» уступит более успешной товарке и во всех остальных регионах. А вот будет ли побит рекорд PS2, пока неизвестно.

ПОРА ЖДАТЬ «СОТОВЫЙ ДЛЯ PS3»?

В ПЛАНАХ SONY — СОВМЕСТИМОСТЬ PS3 С МОБИЛЬНЫМИ ТЕЛЕФОНАМИ.

Как заявил глава американского отделения Sony, сэр Говард Стрингер, PS3 в будущем сдружится не только с PSP (напомним, что функция Remote Play обеспечивает владельцам PSP доступ к материалам (видео, музыка и т.д.) на жестком диске PS3), но и с мобильными телефонами, а также с целым рядом неких неназванных электронных устройств (на ум сразу приходит пресловутая микроволновка). Погоня за совместимостью с сотовыми станет частью плана по расширению возможностей PlayStation Network — Sony собирается продавать контент для разных платформ через одну службу.



«ГРИНПИС» ВМЕШИВАЕТСЯ В СХВАТКУ ИГРОВЫХ КОНСОЛЕЙ



ОПУБЛИКОВАН ОТЧЕТ ОБ «ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ СОЗНАТЕЛЬНОСТИ» ТРЕХ КОМПАНИЙ-ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ.

«Гринписовцы» бьют тревогу: из трех компаний-производителей современных консолей наиболее дружелюбна к окружающей среде лишь Sony. Как именно не охраняют природу Microsoft и Nintendo, все желающие могут убедиться, посмотрев отчеты на сайте Clash of the Consoles (<http://www.greenpeace.org/international/clashoftheconsoles>). «Большая N» уже опротестовала обвинения, заявив, что все товары Nintendo производятся, а отходы утилизируются в соответствии с международными стандартами. Вдобавок, компания требует от поставщиков подтверждать, что в их комплектующих и сырье не содержатся опасные компоненты. Тем не менее, «Гринпис» пока обелять вотчину Марио не спешит — не иначе, активисты перепроверяют сведения.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Хотим уточнить, что турнир по Unreal Tournament III, о котором мы писали в декабре, поддерживали такие компании, как сети гипермаркетов электроники «Эльдорадо» и «ЭТО» (генеральный партнер), «К-системс» (технический партнер), Proview, Cisco Systems, NVIDIA, Stream и Palit.

Компания Electronic Arts совместно с Microsoft при поддержке www.totalcrisis.ru учредила EA Crisys Official Online League. Первый кубок Лиги уже разыгрывается: соревнования проходят в три этапа, с 24 декабря по 24 января. В дальнейшем подобные состязания будут проводиться раз в два месяца. Более подробную информацию о правилах и о призовом фонде можно получить на сайте: <http://crisysleague.ea-games.ru>.



КАК HARMONIX И ACTIVISION О ГИТАРАХ СПОРИЛИ

ПОДРУЖИТСЯ ЛИ С ROCK BAND ДЛЯ PS3 КОНТРОЛЛЕР ОТ GUITAR HERO III, ПОКА НЕИЗВЕСТНО.

Нешуточные страсти бушуют вокруг виртуальной рок-сцены. Компания Harmonix сперва пообещала, что покупатели Guitar Hero III смогут наяривать на прилагающейся в комплекте гитаре-контроллере и в Rock Band. Но владельцы версий для PS3 и по сей день об этом только мечтают. Как утверждает Harmonix, виноват издатель Guitar Hero III, Activision — если бы не его нежелание сотрудничать, программный патч, обеспечивающий совместимость, вышел бы уже 4 декабря прошлого года. А так готовая «заплата» пылится в закромах Sony и останется там до тех пор, пока Activision не сменит гнев на милость. Представители Activision, в свою очередь, утверждают, что ждут не дождутся переговоров с Harmonix насчет условий, при которых технологии, принадлежащие их компании, будут использоваться в Rock Band. Но пока разработчики симулятора рок-группы — вот жалость — инициативу не проявляют. Очевидно, речь идет о покупке лицензии, хотя напрямую в Activision об этом не говорят. Напомним, что Harmonix знает Guitar Hero как никто другой, поскольку занималась разработкой первых двух выпусков сериала для Red Octane, а теперь, когда права на Guitar Hero перешли к Activision, связала свою судьбу с EA.

С КЕМ ПРЕДПОЧИТАЕТ РАБОТАТЬ EA PARTNERS?

КАК УТВЕРЖДАЕТ НИК БАТТОН-БРАУН, С ЕВРОПЕЙЦАМИ.

Ник Баттон-Браун, управляющий бизнес-развитием EA Partners, считает, что европейских разработчиков от североамериканских коллег отличает куда более смелый полет фантазии. Вверенное ему подразделение EA заключает соглашения с независимыми студиями об издании их проектов, и, как заявил Ник в интервью сайту gamesindustry.biz, самые многообещающие команды пока родом именно из Старого Света. «Разработчики в Штатах ставят во главу угла деньги. Они гораздо неохотней экспериментируют, при том что бюджеты у них куда выше. Конечно, чем меньше идешь на риск, тем меньше шансы наломать дров, но я, к примеру, не представляю что-нибудь вроде Grand Theft Auto от американских создателей». По его словам, на ру-

ку европейцам играет не только смелость, но и многонациональный состав студий — к примеру, в Crytek собрались представители 27 народов. «И особенно благодаря участию выходцев из Восточной Европы, палитра идей получается очень разнообразной», — утверждает он. — Сейчас мы сосредоточили усилия на выпуске игр, интересных всему миру. Конечно, раньше, к примеру, немцы делали проекты для своих, а британцы — для своих, но подобные игры от многонациональных команд нравятся уже не только жителям одной страны». Впрочем, к совсем уж новичкам в индустрии EA Games относится довольно прохладно, предпочитая работать с зарекомендовавшими себя студиями, хотя для Crytek и сделала исключение.





ЗА КАКИЕ КОНСОЛИ «ГОЛОСУЮТ ДОЛЛАРОМ» АМЕРИКАНЦЫ?

NPD GROUP ПОДВОДИТ ИТОГИ НОЯБРЬСКИХ ПРОДАЖ.

Как сообщает аналитическая компания NPD Group, любовь американцев к Wii в ноябре не только не прошла, но и усилилась: ко Дню Благодарения они закупились как индейками, так и «всевозрастными» домашними консолями от Nintendo. 981 тыс. Wii покинули полки магазинов, таким образом почти вполнину побив рекорд прошлого месяца. PS3 не смогла догнать Xbox 360, которая также улучшила свой результат более чем на 50% (770 тыс. проданных приставок). Тем не менее, надежды, возлагаемые руководством Sony на удешевленную версию с 40-гигабайтным жестким диском, оправдываются — 466 тыс. экземпляров отыскали владельцев (для сравнения, в октябре эта цифра составляла всего 121 тыс.) Возглавляет хит-парад консолей Nintendo DS (1.53 млн консолей), причем такими темпами двухэкранное детище «большой N» оставит позади всех конкурентов и к рождественским праздникам. Что бы ни говорил сэр Говард Стрингер об играх для PS3, которые «задействуют самые современные технологии и потому неизмеримо веселее и интереснее, чем игры для Wii», в горячую десятку налюбимейших публикой ноябрьских хитов попали лишь две новинки для консоли Sony — мультиплатформенные Call of Duty 4 и Assassin's Creed. Их же версии для Xbox 360, к слову, предсказуемо продались большим тиражом, заняв первое и третье места хит-парада соответственно. А на втором месте оказалась Super Mario Galaxy для Wii.

НЕ УЧИТЕ SONY ЖИТЬ!

**ДЖЕК ТРЕТТОН ОТКОММЕНТИРОВАЛ ВЫСКАЗЫВАНИЕ РОБЕРТА КОТИКА
О СНИЖЕНИИ ЦЕНЫ НА PS3.**

В прошлом выпуске «СИ» мы привели мнение Роберта Котика, исполнительного директора Activision Blizzard, который предположил, что спустя два года наш с вами взор будут улаживать ценники PS3 и Xbox 360 с надписью «\$199». Корпорация Microsoft от комментариев пока воздерживается, а вот Джек Треттон, глава американского отделения Sony, не упустил возможности высказаться: «Заявление [г-на Котика. — Прим. ред.] меня очень удиви-

ло, потому что лично я бы никогда не решился указывать производителям игр, сколько они должны просить за свои творения. Так что, мне кажется, производителям игр также не подобает указывать производителям консолей, во сколько оценивать ту или иную приставку». Вдобавок г-н Треттон уточнил, что если руководителя Activision Blizzard не устраивает политика Sony относительно стоимости PS3, «возможно, ему стоит попробовать создать собственную консоль».



GamePark®

www.GamePark.ru



ИМЕЙ ВЫБОР. ЗНАЙ ГДЕ БРАТЬ!

+7 (495) 221-2822, 221-2722

E-MAIL: sales@gamepark.ru

Огромный выбор игр и аксессуаров

- ✓ Лучшие цены в России
- ✓ Доставка по всей России
- ✓ Доставка в день заказа
- ✓ Тематический форум на сайте



PLAYSTATION 2 (SLIM)
СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ОТ GAME PARK



PLAYSTATION 3
Новая усовершенствованная игровая система. Официальная Российская версия



XBOX 360 PREMIUM SYSTEM PAL HOME (ELITE, ARCADE)
Вместе игровой платформой следующего поколения. Теперь с HDMI входом.



PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)
RED STRIP как в оригинале
Специальное издание в комплекте с игрой The Simpsons Game



PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)
ЧЕРНАЯ, СЕРЕБРЯНАЯ И БЕЛАЯ
Усовершенствованная модель портативной развлекательной системы PSP, подключаемая к телевизору



PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)
КРАСНАЯ KUN KOSTIOM ЧЕЛОВЕКА ПАУКА
Специальное издание в комплекте с игрой Spider-Man 3

КОМПАНИИ ТРЕБУЮТСЯ

ПРОДАВЦЫ КОНСУЛЬТАНТЫ, КУРЬЕРЫ, МЕНЕДЖЕРЫ В ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН.

E-MAIL: g.usova@gamepark.ru. ТЕЛ: +7 (495) 221-2829

РОЗНИЧНАЯ СЕТЬ:

- ТРК «Евразия Плаза» +7 (495) 542-5589 м. Тульская
- ТРК «Европейский» +7 (495) 228-0867 м. Киевская
- ТЦ «Черемушки» +7 (495) 661-4556, 739-8215, 229-3815 м. Новые Черемушки
- ТЦ «Горбушка» +7 (495) 730-0006, 206.173, 145-6638 м. Багратионовская
- ТЦ «Горбушкин Двор» +7 (495) 737-5264, 737-4938 м. Багратионовская
- ТК «РИО» +7 (495) 980-4957 м. Академическая

Хит-парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Need for Speed! Каждый год – по новой части, и каждый год вершители хит-парадов прегасуемо узурпирует свежая NFS. ProStreet наверняка пробует с нами на протяжении всего этого года.

В Японии, меж тем, продажи Wii уже превысили продажи GameCube. В смысле, за год Nintendo продала больше коробок с «Революцией», чем «Игральных кубиков» со дня запуска. Что, согласитесь, впечатляет. Однако сама Wii на этой неделе оказалась лишь третьей по продажам консолью в Японии, уступив обоим портативкам. Да, PSP на южину тысяч экземпляров обошла Wii, во многом благодаря запуску новой, красной версии приставки. Игры для PSP тем временем популярностью в Стране восходящего солнца так и не пользуются.

Зато в почете Wii Fit – полмиллиона копий за три недели со дня релиза! Даже главный гоночный хит на PS3 – прелюдия к Gran Turismo 5 – занял лишь третью строчку «горячей десятки». Марио и Соник в Японии проявили себя не так хорошо, как в Великобритании, а очередной дальний родственник именитой Final Fantasy и вовсе уступил даже заведомым хит-парадам из лонч-линейки Wii.



Gran Turismo 5 Prologue

ПЛАТФОРМА: PS3

Европейский хит-парад



1	Mario & Sonic at Olympic Games	Sega
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
3	FIFA 08	Electronic Arts
4	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts
5	The Simpsons Game	Electronic Arts
6	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo
7	WWE Smackdown! vs RAW 2008	THQ
8	Assassin's Creed	Ubisoft
9	More Brain Training from Dr. Kawashima: How Old Is Your Brain?	Nintendo
10	Pro Evolution Soccer 2008	Konami

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии



1	Mario Party DS	Nintendo	DS
2	Wii Fit	Nintendo	Wii
3	Gran Turismo 5 Prologue	Sony	PS3
4	Professor Layton and Pandora's Box	Level 5	DS
5	Super Mario Galaxy	Nintendo	Wii
6	Dragon Quest IV	Square Enix	DS
7	Mario and Sonic at the Olympic Games	Nintendo	Wii
8	Wii Sports	Nintendo	Wii
9	Wii Play	Nintendo	Wii
10	Chocobo's Mysterious Dungeon: The Labyrinth of Forgotten Time	Square Enix	Wii

КОММЕНТАРИИ

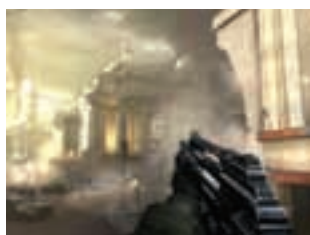
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».

Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, <http://www.gamepost.ru>).

PS2 (GamePark)

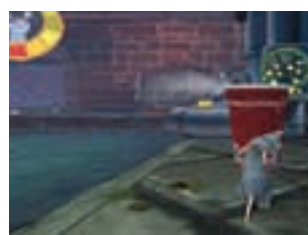


1	Black
2	Need for Speed ProStreet
3	Tekken 5
4	Need for Speed: Most Wanted
5	FIFA 08
6	God of War II (русская версия)
7	Resident Evil 4
8	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
9	Call of Duty 3
10	Gran Turismo 4

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)



1	Рататуй
2	Grand Theft Auto: Vice City Stories
3	Tekken: Dark Resurrection
4	Loco Roco (русская версия)
5	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
6	FIFA 08
7	Крэш: Битва титанов
8	The Simpsons Game
9	Medal of Honor Heroes 2
10	Call of Duty: Roads to Victory

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

Обозначения

игра поднялась в хит-параде

игра опустилась

впервые попала

позиция не изменилась

PS2



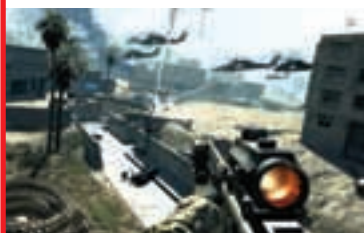
- 1 Need for Speed ProStreet
- 2 FIFA 08
- 3 Black
- 4 Крэш: Битва титанов
- 5 Tekken 5
- 6 God of War II
- 7 God of War
- 8 Gran Turismo 4
- 9 Pro Evolution Soccer 2008
- 10 NHL 08

PC (Box)



- 1 Need for Speed ProStreet
- 2 Crysis
- 3 The Sims 2: Молодежный стиль. Каталог
- 4 World of Warcraft
- 5 SimCity: Город с характером
- 6 The Sims 2: Путешествия
- 7 Hellgate: London
- 8 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 9 Unreal Tournament III
- 10 FIFA 08

PC (Jewel)



- 1 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 2 Blacksite 51 (русская версия)
- 3 Unreal Tournament III
- 4 Корсары: Город потерянных кораблей
- 5 Ведьмак
- 6 Heroes of Might and Magic 5. Повелители орды
- 7 В тылу врага 2: Братья по оружию
- 8 Lost Planet: Extreme Condition
- 9 Driver: Parallel Lines
- 10 Need for Russia: Сделано в СССР

PSP

- 1 FIFA 08
- 2 The Sims 2: Робинзоны
- 3 The Simpsons Game
- 4 Spider-Man 3
- 5 Tekken: Dark Resurrection
- 6 Spider-Man: Friend or Foe
- 7 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 8 Крэш: Битва титанов
- 9 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 10 Silent Hill: Origins

Xbox 360



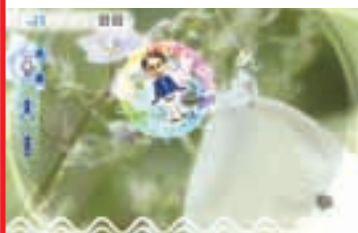
- 1 Need for Speed ProStreet
- 2 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 3 Kane & Lynch: Dead Men
- 4 Assassin's Creed
- 5 Halo 3
- 6 Gears of War
- 7 TimeShift
- 8 Call of Duty 3
- 9 FIFA 08
- 10 The Orange Box

PS3



- 1 Need for Speed ProStreet
- 2 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 3 FIFA 08
- 4 Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
- 5 Lair
- 6 The Simpsons Game
- 7 WWE SmackDown vs. Raw 2008
- 8 NHL 08
- 9 Heavenly Sword
- 10 Uncharted: Drake's Fortune

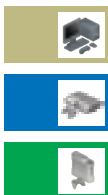
Nintendo (DS и Wii)



- | | | |
|----|--|---------|
| 1 | Wii Play | Wii |
| 2 | The Legend of Zelda: Phantom Hourglass | DS |
| 3 | Metroid Prime 3: Corruption | DS |
| 4 | New Super Mario Bros. | DS |
| 5 | Mario & Sonic at the Olympic Games | Wii |
| 6 | Need for Speed ProStreet | DS |
| 7 | Super Paper Mario | Wii |
| 8 | The Legend of Zelda: Twilight Princess | Wii |
| 9 | Гарри Поттер и Орден Феникса | Wii |
| 10 | Пираты Карибского моря: На краю света | DS, Wii |

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады представлены российской сетью магазинов «Союз».





ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
PC, PlayStation 3, Xbox 360

▶ ЖАНР:
shooter.tactical.sci-fi

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts

▶ РАЗРАБОТЧИК:
EA Los Angeles

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено

▶ ДАТА ВЫХОДА:
IV квартал 2008 года

▶ ОНЛАЙН:
<http://www.ea.com/tiberium>



▶ Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru



Привет! Нас зовут Дэвид и Крис,
мы придумали Tiberium и играем
в него круглые сутки!



днaжды утром мне позвонили из Electronic Arts. «Мы знаем, что у тебя и Одиночной есть американская виза. Сможет ли кто-нибудь из вас съездить в США через две-три недели?» — «А что там делать в декабре?» — скептически спросил я. «Смотреть на наш секретный проект! — с воодушевлением продолжил голос в трубке. — Он такой, знаете ли, секретный! О нем никто ничего не знает еще». — «Это который вы со Спилбергом вместе делаете?» — (голос замялся) «Сейчас уточню у коллег... Нет, это другой секретный проект. Про тиберий. И не дополнение к C&C3, не подумайте ничего такого. Мультиплатформенный — как раз по вашей части». Как позже выяснилось, секретных проектов у компании Electronic Arts — вагон и еще маленькая тележка, так что гадать я мог до бесконечности. Впрочем, не будем забегать вперед. Согласившись посмотреть кота в мешке, я вспомнил о нем буквально за несколько дней до предполагаемого вылета в Лос-Анджелес. Статью нужно было упоминать в анонсе следующего номера, да и как-то странно отправляться в пресс-тур, вообще никак не подготовившись. С большим трудом я выбил из Electronic Arts название игры — Tiberium и жанр — тактический шутер. И одну картинку, сильно напомнившую мне иллюстрации к Battlefield 2142. Я, если честно, надеялся на C&C4, так что в аэропорт прибыл в некотором смятении чувств. А в самолете мне приснились зловеще посверкивающие кристаллы тиберия.

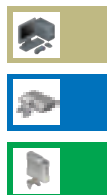
За железным занавесом

Лос-Анджелес встретил меня пятнадцать градусами тепла, буйно цветущей растительностью, пальмами в новогодних гирляндах и шествиями Санта-Клаусов в плавках и красных шапочках с меховой оторочкой. Времени перед встречей было достаточно, так что я успел побродить по пляжу в Санта-Монике, зайти в игровой магазин GameStop, сходить в кино на «Золотой компас» и купить батарейки для диктофона. Передвигаться по городу пешком невозможно — он просто для этого не приспособлен, — но зато с такси проблем нет, а их водители-армяне, ко всему прочему, отлично говорят по-русски. Хотя много и афроамериканцев — те, что не удивительно, предпочитают английский. Офис Electronic Arts в Лос-Анджелесе — комплекс из нескольких многоэтажных зданий, с собственной парковкой, спортивной площадкой и

еще бог знает чем. Конечно, не небоскреб Sony Computer Entertainment в Токио, так ведь это и не центральный офис компании. Просто очень большая студия разработки. Очень. Заходишь в лифт — а там стоит Патрик Гилмор, продюсер Medal of Honor, возвращается к себе на этаж после ланча. Голова идет кругом, когда понимаешь, сколько именно хитов появилось на свет в стенах EA Los Angeles, сформированной в 2000 году из DreamWorks Interactive, EA Pacific и Westwood Studios. В перерыве между работой программисты рубятся в игровой комнате в аркадные хиты восьмидесятых, отдельное помещение отведено под Rock Band. Если вы читали Дугласа Коупленда, в первую голову — iPod (если нет — непременно найдите и прочтите), то могу вас уверить: в жизни типичная американская студия разработки игр выглядит ровно так же, как и выдуманная, на бумаге. Казалось бы, гигантская корпорация, миллиарды долларов оборота, высасывает деньги из глупых геймеров, — уж в EA просто обязан царить полный тоталитаризм. Нет. Внутренние порядки в компании, конечно, остались вне моего поля зрения, но все люди, которых я видел, казались мне типичными американскими «гиками» — фанатами видеоигр, компьютеров, современных технологий, с фигурками гандамов и трансформеров примерно в равном количестве на столах. Энтузиасты своего дела, которых не пытаются построить по струнке. Каждую новую игру — неважно, от Electronic Arts или чужую — обсуждают за обедом с пеной у рта, размахивают руками, спорят. Я не удивлюсь, если во время одной из таких посиделок и родилась идея тактического шутера во вселенной Command & Conquer.

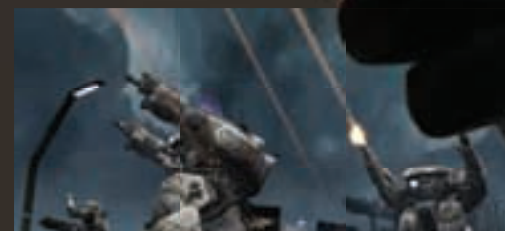
Эра тиберия

Рассказ о Tiberium сотрудник EA начал издавала — с сущности, давшей игре название. По сути, тиберий появился в Command & Conquer случайно — просто потому, что стратегия делалась по образу и подобию Dune 2, и нужно было сочинить ресурс, который добывали бы харвестеры вместо хербертовского спайса. Но выдуманный минерал оказался гениальной находкой, перерос свою первоначальную роль и стал ключевым элементом вселенной Command & Conquer. Так что, по мере выхода все новых и новых частей сериала и совершенствования геймплея, разработчики доводили до ума и концепцию собственно тиберия. Были приглашены ученые, разработавшие физическую модель кристалла, который обладал бы схожими свойствами. Они



Мультиплеер

В текущей версии многопользовательского режима игроки сражаются за контроль над тибериевыми вышками. Каждая новая увеличивает лимит юнитов и приближает к победе. Захватив определенное количество, командир должен удерживать их в течение трех минут. Также подсчитываются очки – они принимаются во внимание, если ни одна из сторон не смогла одержать уверенную победу. В битве могут принимать участие от двух и более человек, используется только стандартный набор юнитов. В случае гибели командира игра не прекращается – он оживает в зоне высадки. Штраф, как и в однопользовательской игре, один: нужно потратить драгоценное время, чтобы добежать до места, где идет сражение. В шоу-матче между продюсером мультиплеера и его коллегой исход битвы решили секунды – заказанный проигравшим шагающий танк просто не успел добежать до вышки, оставшейся без защиты.



ЭВОЛЮЦИЯ ИГРЫ

Армии

Пусть вас не смущает то, что в игре есть лишь четыре юнита (суга по словам разработчиков, без возможности модернизации) и командир. В однопользовательском режиме враг сможет выставить куда более разнообразную армию, привычную вам по Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Часто будут встречаться стационарные турели. Как помните, в стратегии они делились на типы – против пехоты, техники и авиации, что отлично вписывается в баланс Tiberium. Чего, правда, я не видел, так это мамонт-танков, но предполагаю, что и без них дело не обойдется.

Сражения могут быть также более масштабными, чем кажется поначалу. Разработчики рассказали нам по секрету, что в Tiberium будет еще один герой-командир – девушка. И ее войска будут помогать вам (или вы им) в некоторых миссиях, хотя управлять ими непосредственно вам не позволят.

Привет! Я Вега, и меня придумали Крис и Дэвид. Смотрите, я вон на том скриншоте слева!

объяснили, почему он радиоактивен, как именно трансформирует все, с чем соприкасается, в тиберий. И, естественно, как использовать его в качестве источника энергии. Зачем такие сложности? Дело в том, что по-настоящему сильную, цельную, увлекательную игру невозможно сделать, не продумав мельчайшие детали мира, в котором разворачивается ее действие. Поэтому совершенствовались и идеологическая подоплека, история конфликта между наукой и верой, материальным и идеальным, между GDI и Nod. Это сработало – даже слишком хорошо. Фантасты иногда предсказывают реальные события грядущих лет, не стали исключением и создатели истории о тиберии. Вышедшая в 2003 году стратегия Command & Conquer: Generals, где нет ни Кейна, ни GDI с Nod, зато есть вторжение в Ирак и война за энергоресурсы, замаскированная под борьбу с терроризмом, стала наглядным доказательством актуальности Command & Conquer. Реальная история оказалась отражением выдуманной, и сценарий для новых частей стратегии теперь можно брать прямо из лент новостных агентств. От дальнейших экспериментов такого рода разработчики отказались, но стоит заменить два-три названия в сценарии Command & Conquer 3: Tiberium Wars, как борьба GDI с Nod тоже обрывается хорошо нам знакомым конфликтом первого и третьего мира за место под солнцем, где тиберий – лишь повод и средство, но не причина войны. По заявлениям разработчиков, именно эту тему нам и должен раскрыть до конца сюжет нового тактического шутера Tiberium. Главный герой игры – офицер войск GDI по имени Вега. Он лично участвовал в последней войне со скринами (Scrin) и Nod, и за выдающиеся заслуги получил должность командира элитного спецподразделения. За прошедшие после вторжения инопланетян годы он побывал во многих переделках и в синей, и в желтой зонах, и начал постепенно понимать, что методы и цели GDI и Nod не столь уж различны. Тиберий – как нефть в XXI веке – стал самоцелью для обеих сторон. И вот однажды Вега отправляют на инспекцию фабрики неподалеку от одной из исполинских инопланетных башен – мертвых, но неуязвимых для оружия людей... Собственно, на этом заканчиваются раскрытые мне детали сюжета. Продюсер лишь намека-

нул на то, что без Кейна дело не обойдется, а все сюжетные ролики – компьютерная графика, а не живое видео. Кроме того, в игре не предусмотрена кампания за Nod или инопланетян; Вега – главный герой игры, а войсками других фракций можно будет управлять только в мультиплеере. Как именно – мне продемонстрировали чуть позже, вслед за прохождением пары однопользовательских миссий.

Камень, ножницы, ракета

Тактический шутер Tiberium не похож ни на Ghost Recon, ни на Battlefield, – как ни странно, более всего он напоминает Battalion Wars на GameCube. Может быть, оттого, что тоже вырос из стратегии с искусственно выстроенным балансом юнитов по модели «камень-ножницы-бумага». Слово «баланс» – ключевое, поскольку именно на поиск идеального соотношения сильных и слабых сторон юнитов разработчики потратили изрядную часть времени. Их труд впечатляет – в погоне за идеальной формулой они даже придумали «аналоговый C&C» – настоящую настольную игру с фигурками юнитов, картами, расчерченным на клеточки полем и книгой правил пошаговых боев. Для отработки баланса «живьем» был создан также рабочий прототип игры с примитивной графикой, но полностью функциональным геймплеем. В процессе работы все универсальные и дублирующие друг друга юниты были отвергнуты, равно как и слишком мощные. В итоге осталось всего четыре. Стрелки, ракетчики, шагающие танки и авиация. Во время однопользовательских миссий у противника могут быть и другие типы юнитов – как пушечное мясо, так и своеобразные боссы – но геймеру доступны только четыре. Ракетчики идеальны против авиации, успешно противостоят тяжелой технике, но беспомощны против стрелков. Танки ничего не могут сделать против атаки с воздуха, зато мгновенно уничтожают пехоту. Вот вам и весь баланс. Да, и еще есть командир, конечно. Вега. Первым моим вопросом было: а зачем вообще геймеру самому лезть в пекло сражения, если можно отправить вперед верных бойцов? Увы, отсидеться в штабе не выйдет. Игра устроена так, что командир в одиночку способен справиться с любым юнитом, потому что его штатная винтовка умеет... трансфор-

мироваться. Вариантов три: рэйлган с оптическим прицелом, гранатомет и переносная ракетная установка с тепловым наведением. Не нужно коллекционировать виды оружия во время миссии или выбирать один из вариантов заранее – все три доступны сразу и всегда. Так что командир – козырная карта в вашей колоде. С его помощью можно компенсировать слабые места отряда. Например, если противник вывел авиацию против ваших шагающих танков – что ж, ловим самолеты в прицел и выпускаем пяток ракет. Проблема решена. Что мешает собрать большую армию и раздавить врага числом, не беспокоя командира? Жесткие ограничения на количество отрядов. В показанной мне версии можно было вывести на поле около восьми юнитов, но разработчики планируют остановиться на четырех-пяти. По их словам, чем больше подчиненных, тем сложнее руководить ими. Так что о по-настоящему масштабных сражениях можете и не мечтать – все-таки это не Command & Conquer. Но происходящее и без того впечатляет.

Сколько стоит пушечное мясо?

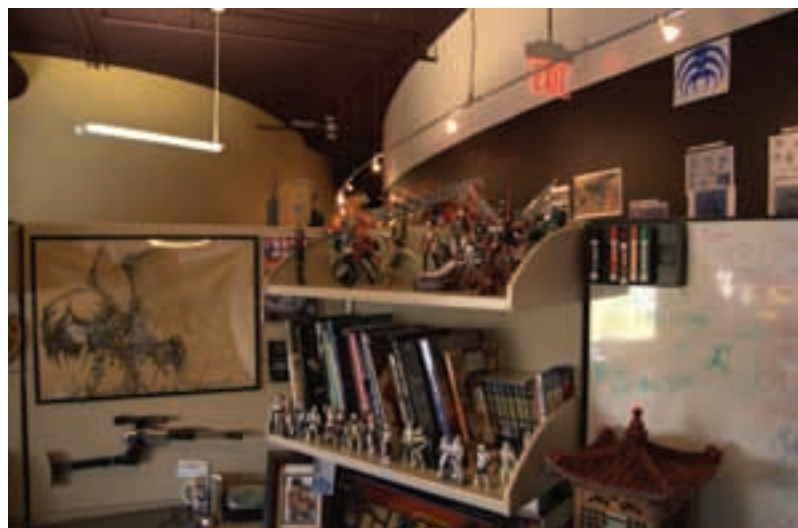
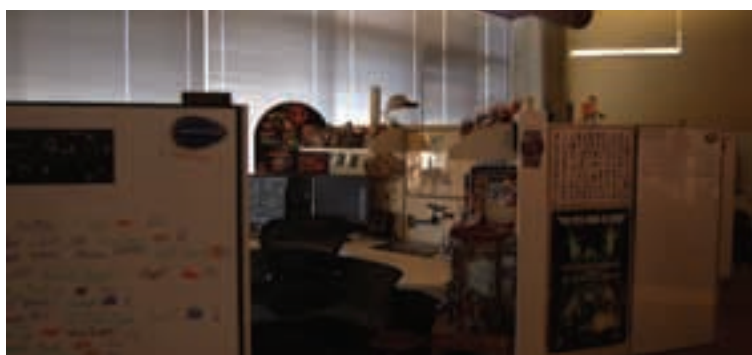
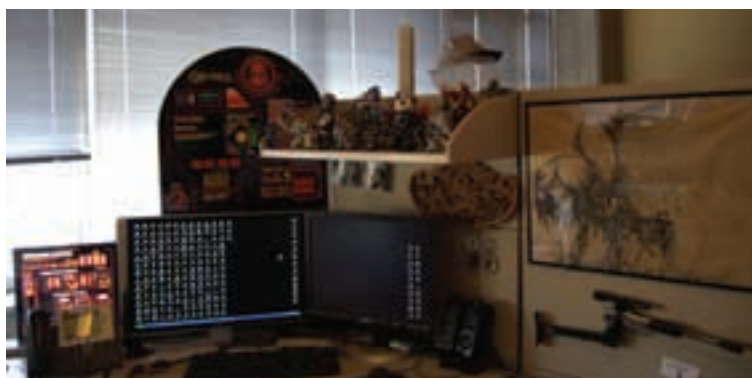
Tiberium вырос из тех миссий Command & Conquer, где у вас нет базы, производящей юнитов, а подкрепления выдаются за выполнение заданий. В них нужно очень аккуратно «взламывать» оборону противника, используя сильные стороны каждого из ваших юнитов, потому что толпу танков взять попросту неоткуда. Разница в том, что экономика и система своеобразного «производства» юнитов в Tiberium... как раз есть. По уровням разбросаны два вида ключевых точек, которые нужно захватывать и удерживать, – месторождения тиберия и возможные зоны высадки. Каждая новая вышка, добывающая сырье, увеличивает лимит юнитов на единицу. А в зоны высадки прибывают заказанные вами подкрепления. При этом денег как таковых в игре нет, и все юниты «стоят» одинаково. Больше вышек – больше слотов для юнитов – больше армия. Меньше вышек – меньше армия. Заказывать новые юниты взамен погибших можно сколько угодно раз, и беречь подчиненных необязательно. Впрочем, как заметил продюсер, не стоит забывать еще об одном «ресурсе» – времени. Люди и техника, которых вы требуете, прибывают с воздушного корабля-матки на транспортных самолетах, и мгновенно появляются на поле

Методы и цели GDI и Nod не столь уж различны. Тиберий – как нефть в XXI веке – стал самоцелью для обеих сторон.

Привет! Я персонаж женского пола, которого придумали Крис и Дэвид! Не знаю, правда, попаду ли я в финальную версию игры...

Как создается Command & Conquer?

Студия EA Los Angeles занимает места примерно в шесть раз больше, чем все издательство Gameland с двумя десятками журналов, при этом сотрудников в ней гораздо меньше. Чувствуют они себя куда свободнее, чем в типичных русских или японских студиях. Даже в больших общих залах каждому отводится собственный закуток, отделенный от других перегородками. Получается что-то вроде небольшой комнаты с двумя мониторами, телевизором, другой необходимой техникой, шкафчиками, тумбочками. Хватает места и для рабочих документов, и для десятков трансформеров, моделей персонажей «Властелина колец», постеров. В целом одному сотруднику выделяется в четыре-шесть раз больше места, чем в стандартном российском или японском офисе. На каждом этаже есть несколько небольших звукоизолированных игровых комнат. В одной, например, все зажигают в Rock Band, в другой – сражаются на древних аркадных автоматах. Задача – не тестировать проекты в разработке, а расслабляться, получать удовольствие и заряжаться новыми идеями. Отдельного упоминания заслуживает студия, где снимаются видеоматериалы для официального сайта Command & Conquer 3. Все, что вы видите на фото, было куплено и построено ради одной-единственной игры – вернее, чтобы уже после ее выхода рассказывать о событиях в духе «польские гранаты стратегии выпустили мого с двумя новыми юнитами». Впечатляет.



боя они попросту не могут. В таких условиях к юнитам Tiberium сложно относиться иначе, чем как к пушечному мясу. Разработчики продемонстрировали разные тактические приемы, но чаще всего используется следующий: ваши обычные юниты вступают в бой с врагом, отвлекают на себя все его внимание, в то время как командир занимает выгодную позицию и наносит решающий удар. Взамен погибших юнитов он тут же заказывает новых; их типы зависят от того, какие враги ждут впереди. Как видите, полная аналогия с картами «на руках» и «в колоде». Чтобы выиграть, нужно выложить на стол те, которые противник не сможет побить.

Стволы на стол!

Карты картами, но Tiberium — полноценный шутер от первого лица; на некоторых этапах Vega и вовсе будет бродить по типичным FPS-коридорам, в одиночку отстреливая инопланетян. Игра позволяет использовать укрытия в духе Gears of War и Army of Two, а здоровье героя восстанавливается во время отдыха — никаких аптечек. Как и командос из Command & Conquer 3, Vega умеет подниматься в воздух с помощью ракетного ранца и забираться таким образом на крыши зданий. Из интересных новинок можно отметить гранатомет — он метает шарообразные бомбы, которые можно после приземления... дистанционно закатывать за угол и там взрывать. Так что навыки обычных FPS вам в Tiberium весьма пригодятся. Что игра не позволяет, так это «вселяться» в шагающие танки, равно как и садиться в пустующую технику или использовать стационарные турели. Если нужно тяжелое вооружение — будьте любезны заказать себе танк и отдать ему приказ. Уровни также не являются переделками карт из стратегии. В частности, в них есть не только открытые пространства, но и помещения внутри зданий и потерпевших крушение космических кораблей. Разработчики с блеском использовали возможности движка Unreal Engine 3.0: в ущельях тибериновой пустоши клубится правдоподобный туман, в котором могут прятаться злые инопланетяне. Искусственный интеллект юнитов в FPS куда совершеннее, чем в стратегиях. Пехотинцы ловко перебегают от укрытия к укрытию и умеют прятаться за массивными броневыми плитами на ногах шагающего танка — это сильно продлевает среднее время жизни солдат на поле боя. Также отряды можно спокойно посылать на захват удаленных месторождений

тиберия — если справятся с охраной, то и без дополнительных приказов уничтожат вражескую вышку и установят свою. Другое дело, что рядом с любимым командиром все юниты получают бонус к характеристикам атаки и защиты. Еще одно любопытное отличие от C&C3: десантные корабли с подкреплением не могут быть уничтожены зенитным огнем противника. Заказанное будет доставлено несмотря ни на что — практически Federal Express.

Зачистить напильником

В декабре 2007 года шутер уже выглядел очень неплохо, но работы у создателей еще выше крыши. Как вы заметили, я не сказал ни слова об управлении. Разработчики играли при мне на джойпаде от Xbox 360 в версию для PC, и получалось это у них бесподобно — юниты выполняли все приказы без сучка и задоринки. Однако на просьбу потыкать в кнопки самому хозяева смущенно ответили: «Знаете, это еще не финальная версия, и вы можете невольно ввести читателей в заблуждение». Что означает «вам всё это может показаться неудобным». Игра выходит одновременно на PC, PlayStation 3 и Xbox 360, и разработчики уделяют максимум внимания управлению именно на консолях — с компьютером серьезных проблем не предвидится. Сами они отдавали приказы юнитам от первого лица, используя крестик прицела как указатель. В отдельных случаях, когда необходимо было разослать отряды по всей округе, разработчики переходили на тактическую карту с иконками ваших и вражеских юнитов — похоже на версию Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 для PC.

Доработки требуют и модели некоторых юнитов и персонажей. Да что там говорить — даже показанные мне тизеры и трейлеры к концу декабря были еще не готовы полностью. Что, впрочем, неудивительно: Tiberium должен поступить в продажу лишь к рождественским праздникам 2008 года. Можно быть уверенным, что к тому сроку из принятой на вооружение идеи будет выжато все возможное. Современная Electronic Arts — компания, которая не умеет делать плохие игры; последней была Catwoman. И к Tiberium, судя по всему, издательство относится очень серьезно — в случае успеха проекта он превратится в еще один прибыльный сериал уровня Battlefield. Так что если идея игры вам в принципе нравится — ее стоит ждать. Равно как и другие игры, над которыми сейчас работает EA Los Angeles. Об одной из них я расскажу вам в следующем номере «СИ». **СИ**

ПРИКЛЮЧЕНИЯ



ОХОТА НА ФЮРЕРА

АРХИВЫ НКВД



Убей кровавого тирана - останови войну!

Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.

Особенности игры:

- Исторический детектив в антураже третьего рейха
- Фотореалистичная графика
- Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц
- Захватывающий псевдореалистичский сценарий
- Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

<http://hitlercaput.akella.com>

© 2007 ООО "Акелла"
 Все авторские интеллектуальные права на
 территорию России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется. Игры в формате PC доступны на
 Optima products: Москва, (495) 263-46-14, info@optima.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-48-85, akella@optima.ru;
 Россия на Дону, (843) 297-13-43, akella@don.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akella@akella.com;
 Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@ekb.ru; Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com;
 Представитель на Украине: "Мультимедиа" - www.multimedia.com.ua; Фирма ООО "Триет Навигатор"
 в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург,
 ул. Маршала Голубова, д.37, телефакс: (812) 252-48-85.



ХИТ-ЗОНА

М. БИГЛО

Наср-Омел

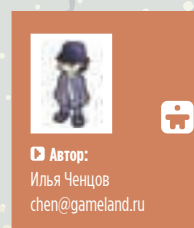
Российский перевод и издание
 игры "ОХОТА НА ФЮРЕРА"
 "Акелла" и "Орион"

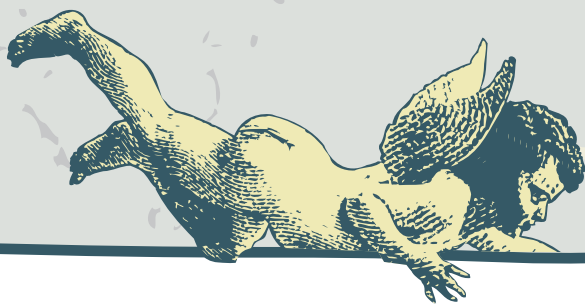




История интерактивного кино

«ДЕВУШКА, ВЫ В ИГРАХ НЕ СНИМАЛИСЬ?»





Почти с самого своего появления видеоигры балансировали между красотой и интерактивностью. Ещё на восьмибитных компьютерах вроде Commodore 64 и ZX Spectrum заставочные картинки обычно превосходили по качеству внутриигровую графику. Причин тому было несколько: во-первых, не хватало ресурсов системы — процессор не обеспечивал достаточно быструю смену кадров, а памяти не доставало для хранения сколь-нибудь значительного объема графических образов; во-вторых, над играми тогда работали сравнительно небольшие коллективы, так что на создание множества красивых картинок просто не хватало человеко-часов. Неудивительно, что уже тогда многие разработчики задумывались о способах изготовления графики, не требующих кропотливого «вышивания» точка за точкой в тогдашних редакторах.

Помощь молодому жанру пришла от доброго дедушки — кинематографа, ведь именно он славился умением запечатлеть людей «как живых». Да и сама интерактивность не была для него внове. Первая попытка дать зрителям ощущение, что они управляют происходящим на экране, была предпринята задолго до появления персональных компьютеров.

Режиссёр Вильям Касл очень любил сопровождать демонстрацию своих фильмов каким-нибудь трюкачеством. Например, протащить над залом скелет на верёвочке в самый напряжённый момент, или выдать всем зрителям специальные очки, с помощью которых они могли видеть призраков в ленте «Тринадцать привидений». Для фильма «Господин Сардоникс» (1961 г.) Касл придумал вот что: перед финальной сценой режиссёр собственной персоной появлялся на экране и предлагал зрителям... проголосовать, стоит ли убить злодея или пощадить его. В зависимости от результатов, киномеханик должен был показать «плохой» либо «хороший» конец фильма. Хотя, сказать по секрету, на самом деле финал всегда крутили один и тот же (догадаетесь, какой).

Очередной толчок идея гибридации игр и кино получила с распространением домашних видеомагнитофонов. В начале девяностых годов XX века вышло огромное множество настольных игр, к которым

прилагалась специальная кассета (так называемые VCR games, «видео-игры»). Правила сильно отличались — кое-где кассету надо было специально перематывать, в более гуманных версиях — только иногда останавливать (например, в детективах, где участникам предлагалось сделать какие-то выводы после просмотра сцены). Наконец, в некоторых вариантах кассета просто запускалась с начала до конца без остановки. Игроки двигали фишки согласно правилам, и каждый раз, когда ведущий на кассете обращался к ним, выполняли его требования. Одним из самых популярных сериалов такого рода был Nightmare (Atmosfear в Европе), где игроки изображали фантастических чудищ, — вампиров, ведьм и оборотней, — вышедших на охоту за страхами друг друга. Существовала и «видео-игра» по мотивам «Звёздных войн», где ведущим и главным злодеем в одном лице был сам Дарт Вейдер. Понятно, что «видики» были не очень удобным устройством для подобных развлечений. Линейный доступ сильно ограничивал их возможности — постоянно прокручивать кассету взад-вперёд было неудобно, да ещё и был риск «умотать не туда». Те же «видео-игры», в которых кассета крутилась своим ходом, были одноразовыми.

Спасение пришло с изобретением компакт-дисков, на которые можно было записать достаточное количество информации, и быстро к ней обращаться в произвольном порядке. Теперь кусочки видео можно было компоновать как угодно — всё зависело только от фантазии (и финансовых возможностей) создателей. С финансами зачастую было туго, поэтому во многих играх, использующих живое видео, участвуют не профессиональные актёры, а сами разработчики или «люди с улицы». Впрочем, встречаются и знаменитые имена. Во второй части нашей статьи мы вспомним наиболее интересные вехи в истории интерактивного кино, а также узнаем, кто из звёзд чаще всего светился в играх. Сразу оговорюсь, что мы не будем упоминать интерактивные мультфильмы, такие как сериал Dragon's Lair, и электронные тире вроде Mad Dog McCree — о них мы недавно писали в рубрике «Аркада». Зато поговорим о проектах, в полной мере не являющихся «игрофильмами», но интересно использующих фотографии или видео с живыми актёрами.



Mean Streets (1989)

Жанр: фантастика/детектив

В ролях: Крис Джонс (Текс Мерфи)

Сюжет: 2033 год, Сан-Франциско. Сильвия Лински, дочь университетского профессора, нанимает частного детектива Текса Мерфи, чтобы расследовать убийство ее отца, Карла Лински. Постепенно Текс понимает, что смерть Лински связана с таинственным проектом «Оверлорд». Тем временем череда таинственных убийств продолжается...

Первая игра сериала о Тексе Мерфи, в которой дизайнер Крис Джонс примерил личину непутёвого детектива. Видео как такового там почти не было — в основном оцифрованные фотографии. Авторы правильно поняли, что именно в детективном жанре очень важно видеть выражение лица того, кого ты допрашиваешь. Впрочем, то ли из-за постобработки, то ли из-за «таланта» актёров многие лица выглядели весьма карикатурно. Зато к поиску улики и бесконечным вопросам прилагались аркадные перестрелки с бандитами и даже трёхмерный авиасимулятор (у Текса, как у любого уважающего себя футуристического детектива, был личный летающий автомобиль).



Dark Seed (1992)

Жанр: мистика

В ролях: Майк Доусон (Майк Доусон)

Сюжет: Пробувшись после ужасного кошмара, главный герой, Майк Доусон, чувствует сильную головную боль. Что, если сон был не сон, и у него в черепе на самом деле зреет нечто чужеродное? Чтобы узнать истину, Майку придется заглянуть на Темную сторону.

Героя здесь не только играл главный дизайнер, его ещё и звали так же! Соединив картины Г. Р. Гигера с живыми персонажами, авторы добились неповторимого визуального эффекта. К сожалению, механика игры оставляла желать лучшего — многие задачи решались методом тыка. Идея существования двух взаимосвязанных параллельных миров получила дальнейшее развитие в продолжении, Dark Seed II (1995). Там контраст между Normal и Dark World стал ещё явственнее, сценарий — ещё мрачнее, а головоломки — немного логичнее. Да, и Майка Доусона играл уже не Майк Доусон.



Mortal Kombat (1992)

Жанр: боевик/восточные единоборства

В ролях: Ричард Дивизио (Кэно), Элизабет

Малецки (Соня Блейг), Карлос Песина (Райген),

Даниэль Песина (Джонни Кейдж, Скорпион, Саб-

Зиро, Рептайл), Хо Сунг Пак (Лю Канг, Шэн Цунг)

Сюжет: На далеком острове в неизвестном море странный колдун собирает лучших воинов со всей планеты на турнир по боевым единоборствам. Однако они даже не подозревают, что в их руках заключена судьба мира, и не только нашего.

Как создать хороший файтинг, если ты не очень разбираешься в жанре? Конечно, сделать упор на графику и насилие. Мультишным спрайт-героям Street Fighter были противопоставлены оцифрованные актёры, сделанные не иначе как из пропитанного кровью поролона, так как при самом слабом ударе из них вырывались красивые фонтаны. Особенно детям нравились страшные добивания с вырыванием жизненно важных органов. Разбавлял список персонажей-людей пластилиновый четверорукый Горо. Фотогерои прожили в сериале до Mortal Kombat III включительно. В четвёртой серии их сменили трёхмерные модели.





Myst (1993)

Жанр: мистика/приключения

В ролях: Рэнд Миллер (Атрус, Ахенар), Робин Миллер (Сиррус)

Сюжет: Открыв таинственную книгу, озаглавленную «Мист», герой внезапно проваливается в странный мир, полный загадочных устройств, и оказывается вовлеченным в семейные неурядицы изобретателя Атруса и двух его сыновей, Сирруса и Ахенара. Кому из них доверять? И сможет ли он выбраться из этого места?

Чтобы собранная братьями Миллера мультимедийная презентация не казалась такой уж унылой и безжизненной, они сами снялись в ролях местных обитателей, заточенных в книжках и бормочущих оттуда игроку всякую свою правду. Рэнд Миллер добросовестно отработал Атрусом в четырех играх сериала Myst, хотя и неоднократно отмечал, что эта работа ему не очень-то нравится. Но давление фанатского сообщества оказалось сильнее. В Myst V, правда, живого Атруса заменил полигональный, говоривший его голосом.

The 7th Guest (1993)

Жанр: ужасы

В ролях: Роберт Хиршбек (Генри Стауф)

Сюжет: Карьера игрушечных дел мастера Генри Стауфа оказывается под угрозой после того, как дети, покупающие его кукол, начинают погибать один за другим. Стауф уединяется в своем особняке, и однажды шесть человек получают приглашения посетить его, однако ни один не возвращается. Спустя некоторое время, в особняк отправляется седьмой гость, чтобы выяснить все обстоятельства этого странного дела.

Из-за ошибок при съемке все актёры приобрели призрачную ауру. Авторы, недолго думая, переписали сценарий, сделав героев привидениями. Кроме того, The 7th Guest стала одной из первых игр, разместившихся аж на двух компакт-дисках (на втором был записан получасовой саундтрек в формате Red Book). Кстати, композитор Джордж «Фэт Мэн» Сэнгер нашёл исполнительниц для песен... в соседней парикмахерской. Продолжение игры, The 11th Hour, было сделано несколько более «взрослым» (читай «кровавым»), но не сильно отличалось по игровой механике. Распутал головоломку – смотри кино.

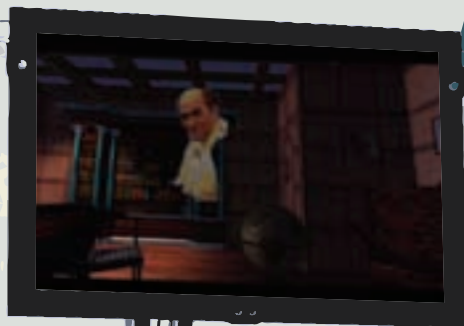
Critical Path (1993)

Жанр: фантастика/боевик

В ролях: Эйлин Вейсингер (Кэт)

Сюжет: Вертолет со спецназовцами разбился на острове злобного генерала Мина. Кэт отправилась на разведку, а ее раненый товарищ остался в командном центре, чтобы наблюдать за ее продвижением, и по необходимости помогать. Только слаженные действия позволят им сбежать с острова и справиться с погручными генерала!

По слухам, игра выросла из технологической демоверсии, показывающей возможности интерактивного кино. Игрок не может непосредственно управлять Кэт, однако способен набирать коды и нажимать кнопки, включая и выключая различные устройства. В некоторых местах ему также доступен выбор маршрута. Но правильный путь был всё равно один (отсюда и название игры). В дальнейшем тему непрямого управления событиями развили такие проекты, как Night Trap, где события происходили сразу в нескольких комнатах особняка, и игроку нужно было переключаться с одной камеры на другую, по мере необходимости активируя ловушки.



Rise of the Triad – рогкая игра, в которой вы можете зверски уничтожить практически весь коллектив компании Apogee.

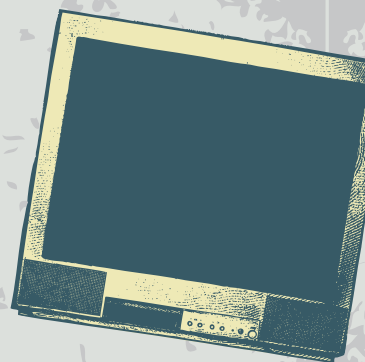
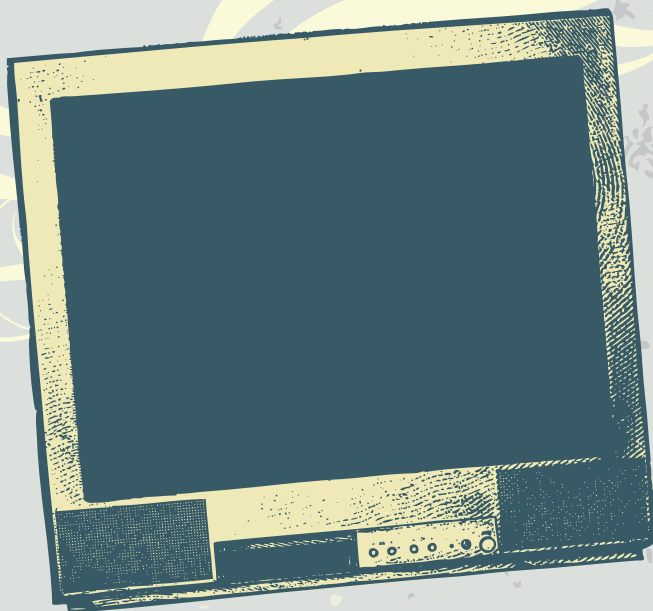
Rise of the Triad (1994)

Жанр: боевик

В ролях: Том Холл (Эль Оскуро), Джо Зиглер (Себастьян Крист), Джордж Бруссард, Скотт Миллер

Сюжет: Отряд спецназа отправляется в крепость злого гения, чтобы помешать его планам по уничтожению мира.

Редкая игра, в которой вы можете зверски уничтожить практически весь тогдашний коллектив компании Apogee, а некоторых ещё и по несколько раз. Шутер, сделанный на сильно модифицированном движке Wolfenstein 3D, стал значительно живее с добавлением фотореалистичных спрайтов врагов, разлетающихся тонн мяса и интересных игровых режимов, вроде «собачьего» и «грибного».



Command & Conquer (1995)

Жанр: технотриллер

В ролях: Джо Кукан (Кейн)

Сюжет: Землю поражает таинственная напасть – вещество, названное тиберием, перерабатывающее минералы в особые кристаллы, богатые полезными веществами, но смертельно ядовитые. Религиозно-террористическая организация «Братство Ног» считает появление тиберия предвестием новой эры и готовится перевернуть мировую экосистему, чтобы включить в нее новый элемент. Террористам противостоит GDI («Глобальный совет безопасности» в русском переводе), организация, созданная противниками нового порядка.

Межмиссионерские брифинги в виде перемежающихся «сводок с фронта» и штабных заседаний стали фирменной отличительной чертой сериала Command & Conquer (C&C), вместе с танком «Мамонт» – лысым Кейном. Сыгравший его Джо Кукан был по совместительству режиссером всех роликов C&C. В ответвлении Red Alert, постепенно превратившемся в жуткую «развесистую клюкву», появился ещё один харизматичный злодей – Юрий (Удо Кьер), этакий гибрид Ленина, Распутина и Вольфа Мессинга.

Under A Killing Moon (1994)

Жанр: фантастика/триллер

В ролях: Крис Джонс (Текс Мерфи), Джеймс Эрл Джонс (голос Большого Пи)

Сюжет: Согласившись выполнить задание графини Ренье, частный детектив Текс Мерфи неожиданно оказывается замешан в дела таинственного культа.

В третьей игре о похождениях Текса Мерфи появилось более качественное видео. Игроки также получили полную свободу при осмотре помещений – вместо перехода между фиксированными видами можно было свободно гулять по комнатам, как в каком-нибудь Doom и искать улики в ящиках и за шкафами. Продолжение, The Pandora Directive (1996), прославилось нелинейным сюжетом. Игру можно было проходить одним из трёх параллельных путей. Возможных концовок было и того больше – целых семь. Финал и развитие истории зависели от выбора в диалогах, который Текс совершал по ходу игры.



Roberta Williams' Phantasmagoria (1995)**Жанр:** ужасы**В ролях:** Виктория Морселл (Агриенн), Дэвид Хомб (Дон), Роберта Вильямс**Сюжет:** Супружеская пара – писательница Агриенн и фотограф Дон – переселяется в старое поместье, раньше принадлежавшее иллюзионисту Золтану Карно. Но были ли его фокусы такими уж безобидными и не сыграет ли наследие мага последний трюк над ничего не подозревающими новоселами?

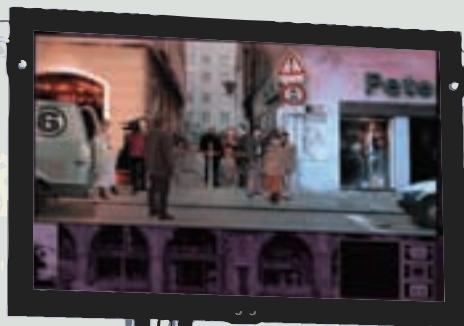
Роберта Вильямс часто говорила, что замыслы новых игр рождаются у неё «за кухонным столом». В таком случае «Фантасмагория» знаменует собой переход от карамельных жизнеописаний правящей династии королевства Дэвентри (King's Quest) к мясным блюдам. Виктория Морселл и Дэвид Хомб так самозабвенно любили (а потом убивали) друг друга на фоне синих тряпок, что и правда сблизилась, а потом... разошлись. Продолжение, Phantasmagoria: The Puzzle of Flesh, сюжетно почти не связанное с первой игрой, было сделано в духе скорее Стивена Кинга, чем Эдгара По. Сюжет стал менее предсказуемым и более взрослым, подкачала только концовка.

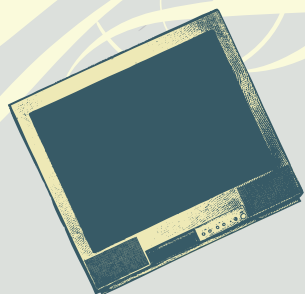
The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery (1995)**Жанр:** мистика**В ролях:** Дин Эрикссон (Гэбриел Найт), Джоанн Такахаши (Грейс Накимура)**Сюжет:** Гэбриел Найт, писатель и потомственный борец с нечистью, приезжает в родовое поместье в Баварии, чтобы заняться своим новым романом. Однако местные жители, встревоженные нападением оборотня в Мюнхене, призывают героя на помощь.

На примере сериала о Гэбриеле Найте можно проследить эволюцию изобразительных средств, доступных игоразработчикам. Первая серия использовала спрайтовую графику; во второй Гэбриела играл живой актёр; в третьей игре он стал трёхмерной моделью. Что интересно, вторая серия – единственная, в которой героя не озвучивал Тим Карри. По понятным причинам – хоть голос у него и знатный, сам он на блондина Гэбриела ну никак не похож. Зато в том же 1995 году вышла Frankenstein: Through the Eyes of the Monster, где Карри сыграл главную роль – доктора Франкенштейна. Кстати, это был единственный случай, когда Карри присутствовал в игре лично, а не только «играл голосом».

Wing Commander III: Heart of the Tiger (1995)**Жанр:** фантастика**В ролях:** Марк Хэмилл (полковник Блэр), Джон Рис-Дэвис (генерал Таггарт), Малькольм Макдауэлл (адмирал Толвин), Тим Карри (голос Малека)**Сюжет:** В ходе космической войны с захватчиками-килрати земляне несут большие потери. Враг уничтожил «Конкордию», флагман земного флота. Главный герой, полковник Блэр, должен принять участие в рискованной атаке на мир килрати...

Третья серия космосимулятора Wing Commander сделала двойной скачок – спрайтовые корабли сменились полигональными, а межмиссионные рисованные сцены – живым видео. Авторы не только привлекли к съемкам культовых актёров, но и сохранили фирменную нелинейность развития сюжета. На разработку игры было потрачено \$3 млн. Четвёртая игра серии стоила и того дороже – целых \$10 млн! Теперь вместо съемок на голубом фоне были использованы настоящие декорации. Сценарий принципиально отличался от предыдущих серий и рассказывал о том, что случается с героями, когда войны заканчиваются. Увы, фанаты упрекали игру за то, что в ней «слишком много кино».





Toonstruck (1996)

Жанр: комедия/анимация

В ролях: Кристофер Ллойд (Дрю Бланк), Дэн Кастелланета (голос Флакса Вайлзли), Тим Карри (голос графа Нефариуса)

Сюжет: В ночь перед дебютом художник-аниматор Дрю Бланк внезапно попадает в созданный им мир до отвращения симпатичных зверюшек. Однако у мультяшной вселенной есть и темная сторона. Тамашные жители постоянно терроризируют умильных зайчиков и медвежат. Наведет ли Дрю порядок в рисованной стране и успеет ли сдать свою работу в срок?

Игровой ответ «Кролику Роджеру», с головоломками, основанными на шутках в духе классических американских мультфильмов. Ллойд не впервой было играть с мультяшками, и не его вина, что игра провалилась. Может быть, всё дело в том, что в финальную версию попала только половина от изначально задуманного объема игры? Но, пожалуй, и этого было многовато — Toonstruck получилась несколько вымученной чередой гэгов, хотя и неплохих. Авторы забыли, что мультики про койота Вилли и кролика Багза не зря длятся 5-10 минут.

Harvester (1996)

Жанр: мистика/ужасы

В ролях: Гилберт Остин (мистер Мойнахан)

Сюжет: Стив пробуждается в чужом городе, в чужой семье, и с удивлением узнает, что вот-вот должен жениться на незнакомой ему девушке, Стефани. Впрочем, познакомившись со Стефани, Стив постепенно проникается симпатией к ней. Однако вскоре невеста пропадает, оставив после себя лишь обглоданный череп с позвоночником. Но погибла ли Стефани на самом деле? И если нет, что с ней случилось? Чтобы найти ответы на эти вопросы, Стиву придется вступить в таинственную Ложу и совершить множество ужасных преступлений.

Завязка игры чем-то напоминала Dark Seed II, однако на самом деле авторы гнули совсем другую линию. Финал в духе то ли «Матрицы», то ли обманок Шьямалана, ставил всё на свои места — фактически игра самоуничтожалась в конце, заставляя игроку в голову бомбу похлеще той гадости, что досталась Майку Доусону. Фигурально выражаясь, конечно. Живое видео с гротескными кровавыми эффектами в духе Mortal Kombat делало игру ещё более сюрреалистичной.

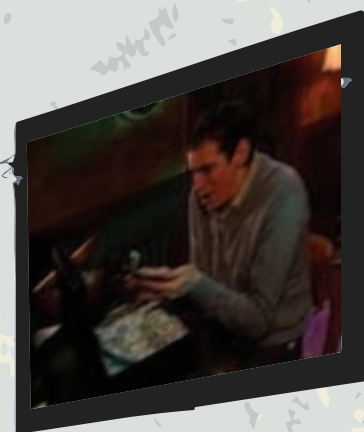
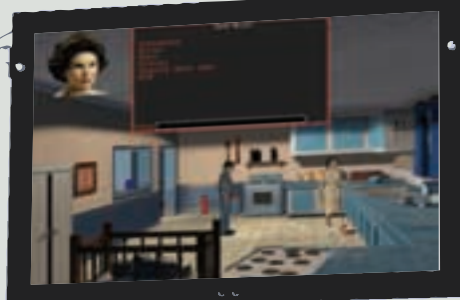
Bad Mojo (1996)

Жанр: мистика

В ролях: Майкл Коммерс (Роджер), Майк Гиллиам (Эдди), Сьюзан Волкан (Анжелина)

Сюжет: Обманом заполучив кучу денег, Роджер готовится покинуть город, однако внезапно превращается... в таракана. Замызанный отель становится огромным полным опасностей лабиринтом. Роджеру предстоит пройти через огонь и воду, чтобы снова стать человеком и узнать правду о своем прошлом.

Оживающие газетные вырезки, очень крупный план дохлой крысы и сверхэффективное использование 256-цветной палитры — художественный стиль Bad Mojo был странным, но безупречным. Даже дохлятина и тухлятина смотрелись уместно — этому способствовал и свежий взгляд на вещи. Впечатляла и актёрская работа — Роджер в исполнении Майкла Коммерса предстал очень необычным человеком, заслуживающим как превращения в насекомое, так и счастливого финала. Помимо людей, в игре снялись и многочисленные животные, такие как кот и мыши. Сам таракан, правда, был ненастоящий.



Здоровая эротика как основа игровой механики – можно ли забыть пазл «собери прыгалку из трусиков и лифчиков»?

Tex Murphy: Overseer (1998)

Жанр: фантастика/триллер

В ролях: Крис Джонс (Текс Мерфи), Майкл Йорк (Джон Сент-Гигеон)

Сюжет: 2043 год. Частный детектив Текс Мерфи рассказывает своей новой подружке, Челси Банго, почему он до сих пор носит обручальное кольцо, хотя жена, Сильвия Лински, давно покинула его. История Текса переносит нас в тридцатые годы XXI века, когда он расследовал свое первое дело...

Overseer – римейк Mean Streets, созданный специально для демонстрации преимуществ технологии DVD, только-только набравшей тогда обороты. Покупателям предоставлялся выбор – купить игру на нескольких «сидюках» и мучиться, меняя их в приводе и разглядывая зернистое видео, либо приобрести один DVD и наслаждаться небывало четкой картинкой. Впрочем, качество изображения было единственным различием между версиями.



«ГЭГ: Отвязное приключение» (1999)

Жанр: мистика/комедия

В ролях: Александр Копов (Гарри)

Сюжет: Специальный агент Гарри отправляется в замок маркиза и маркизы де ля Бурбон, чтобы выяснить, как обитатели замка связаны с сатанинским Темным братством.

«... А потом пришли русские и всё оплошили». Убийственная пародия на Myst, Phantasmagoria и все эти «они попали в особняк, где их одного за другим зверски убили», которых немало даже в нашей сегодняшней подборке. Александр Копов (кстати, по совместительству продюсер, автор сценария, режиссёр и, разумеется, ведущий дизайнер) оказался удивительно похож одновременно на Гэбриела Найта, Ларри Лаффера, Гайбраша Трипвуда и даже Адриенн Делейни. Плюс здоровая эротика как основа игровой механики – как можно забыть «Гэг-бой» и пазл «собери прыгалку из трусиков и лифчиков»? Увы, продолжение (кажется, даже два) плавно скатилось до состояния «russo questo vulgaris».

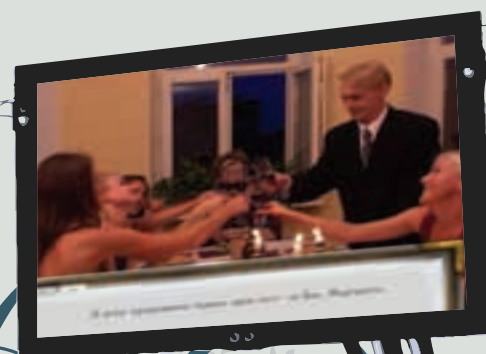
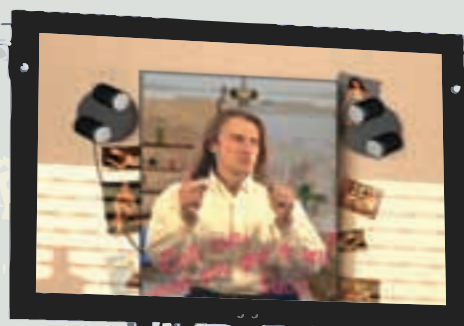
«Плоды желаний» (2003)

Жанр: триллер/эротика

В ролях: актеры неизвестны

Сюжет: Получив приглашение пожить у некоей Марго, главный герой оказывается в уединенном домике, полном симпатичных девушек. Ситуация располагает к эротическим приключениям, однако обительницы дома ведут себя весьма странно...

Ни для кого не секрет, что аналоги японских хентайных «симуляторов свиданий» с живым видео прижились на русской почве. Несмотря на «низкий жанр», в них встречается немало любопытных находок, таких как нелинейное развитие сюжета, зависящее от неочевидных факторов. Эротический триллер «Плоды желаний», созданный разработчиками знаменитого «Звёздного наследия», интересен тем, что в нём от поведения героя зависит не только то, в скольких откровенных сценах ему удастся поучаствовать, но и то, кем протагонист окажется в конце. Увы, актёрская игра и, гм, хореография здесь оставляли желать лучшего.



Естественно, в наше время технологии уже достаточно развиты, чтобы, раз позаимствовав обличие актёра и записав озвучку, его модель можно было использовать на протяжении всей игры. Так, ещё в 1998 году на PlayStation вышел боевик *Apocalypse*, главный герой которого говорил голосом Брюса Уиллиса и был смоделирован по его образу и подобию. А в вышедшей в 1999 году *Omikron: Nomad Soul* фигурировала не только музыка Дэвида Боуи, но и его виртуальный двойник. Все помнят Такеси Канесиро и Жана Рено в *Onimusha 3* и Михаила Пореченкова в «Инстинкте». Трёхмерных дублёров можно ставить в любые позы и заставлять выполнять самые рискованные трюки, а зарплаты они не просят (правда, моделлеры работают не бесплатно...). Однако наследие интерактивных фильмов до сих пор живёт – так, недавняя *Experience 112* использует непрямой метод управления героиней через систему камер наблюдения, чем-то напоминающий *Critical Path* и *Night Trap*. Авторы сериала *Command & Conquer*, не желая спускаться в «долину живых трупов», продолжают снимать для своих игр настоящее кино. Не отстают и независимые разработчики...

Bad Milk (2000)

Жанр: авторское кино

В ролях: актёры неизвестны

Сюжет: Хлебнув просроченного молока, герой оказывается между жизнью и смертью и должен преодолеть многие препятствия, чтобы вернуться к нормальному существованию.

Психоделическое приключение *Bad Milk* по сути чем-то похоже на *7th Guest* – игрок решает цепочку головоломок, чтобы продвинуть сюжет. Необычность кисломолочного продукта в том, что сами загадки выполнены не стандартным пререндеренным 3D, а активно используют живое видео, причём самым неожиданным образом.

Soviet Unterzogersdorf (2005)

Жанр: политическая сатира

В ролях: Харальд Хомолка-Лист (Владислав Гомулка), Иван Аверинцев (голос Владислава Гомулки).

Сюжет: Проснувшись утром, партийный секретарь Владислав Гомулка с ужасом обнаруживает, что вверенное ему социалистическое государство загадили американские хулиганы. Герою предстоит провести импровизированный субботник, а потом отомстить захватчикам.

Уморительнейшая пародия на наше недавнее прошлое. Авторы умело играют на контрасте окружающей героя разрухи и бодрых лозунгов, которые то и дело произносит партсекретарь. Для большей аутентичности Гомулка говорит на русском языке (с немецкими либо английскими субтитрами). Декораторы мастерски превратили милую австрийскую деревушку в задрипанный советский анклав, а актёры сыграли в лучших традициях «Монти Пайтона».

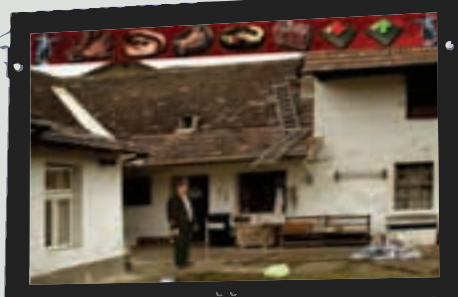
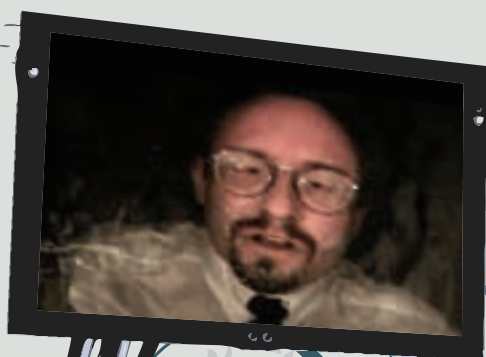
Fate By Numbers (2007)

Жанр: фантастика/детектив

В ролях: Николь Мишлер (Элис Сэнгер), Януш Магей (Борис Азимов)

Сюжет: Выполняя задание одного из своих клиентов, частный детектив Элис Сэнгер неожиданно получает пулю в плечо. Выйдя из больницы, Элис решает выяснить, по пунктам: кто ее поставил, кто стрелял и что было в чешмозанчике, который она должна была забрать в тот несчастливый день.

Fate by Numbers – выпускная работа группы студентов из Голландии, которую они предлагают на суд игроков совершенно безвозмездно. Выглядит творение весьма профессионально – по крайней мере, для девятых годов, когда жанр был в самом расцвете. В целом игра напоминает истории о Тексе Мерфи, сюжет интересен, актёрская игра неплоха, а головоломки нетривиальны. Стоит ли говорить, что жанр не умер? Конечно! Так пожелаем ему жить и здравствовать, пока на свете есть люди, не боящиеся камеры. **СИ**



BLOODYMARE:

REQUIEM

- По-настоящему страшный мир.
- Три расы: Тураны, Бартуки, Круксены.
- Разветвленная система классов.
- «Одержимость зверем»: стань монстром и растерзай врагов!
- «Ночной кошмар»: ночью враги сильнее во много раз!
- «Городская стража»: эпические битвы с другими игроками!

18+
КРОВАВАЯ
БОЙНЯwww.requiem-online.ru

В РАЗРАБОТКЕ



Ninja Gaiden 2

В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».

Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!

В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж

Часто наш журнал приглашает на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест

Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец

Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «специальным материалом». Например, это может быть специальный материал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке

Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея

Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью

Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Тема номера

Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».

В разработке

Tiberium 18

В разработке

Три богатыря	36
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	37
Race Driver: GRID	38
Senjou no Valkyria: Gallian Chronicles	40
Condemned 2: Bloodshot	41
Ninja Gaiden 2	42
Генералы	44

Интервью

Rising Star (No More Heroes)	46
Дмитрий Паркин (Fallout 3)	48

Галерея

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	52
Patapon	54
Lost Odyssey	56
Battlefield: Bad Company	58
One Piece: Unlimited Adventure	60



Condemned 2: Bloodshot

СТАНЬ ВЛАСТИТЕЛЕМ ЗЕМЛИ!

EMPIRE EARTH



Выбирай из трех великих этносов - каждый со своими уникальными войсками, зданиями и методами ведения войны.



Веди человечество через прошлое в будущее.



Вся планета предстает в своем истинном облике в качестве нашего поля битвы.

EMPIREEARTH.COM

PC DVD
BOX SET

РОССИЯ
RUSSIAN EDITION

THE WAY
TO NVIDIA
GeForce

Games
for Windows

Sierra
Entertainment

mad-doc
SOFTWARE

SIERRA

© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Empire Earth, Sierra and their respective logos are either registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Mad Doc Software, Mad Doc, the Mad Doc logo, and the Mad Doc logo are either registered trademarks or trademarks of Mad Doc Software, LLC. All rights reserved. The NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant To Be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. Windows and the Windows Vista Start button logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license. Certified on the XPS 720 & M1730. XPS is a registered trademark of Dell Inc. All other trademarks are property of their respective owners.



ИНФОРМАЦИЯ

► ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360
► ЖАНР:
action-adventure, fantasy
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
► РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
► РАЗРАБОТЧИК:
Cats Who Play
► КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
► ДАТА ВЫХОДА:
1 квартал 2008 года
► ОНЛАЙН:
http://catswhoplay.com/projects.php?project_id=12



► Автор:
Алексей «rlxa» Копцев
rlxa@mail.ru

1 В правом нижнем углу экрана – традиционная ма-на (силушка, стало быть, волшебная) и жизненная энергия (здоровычко). Теперь уже поколдуем.

2 Враги тут тоже не хилого десятка. Но куда им до наших витязей! А шиповник получился красивый, да?

3 Алеша отлично стреляет из лука. Сейчас басурманам достанется на орехи.

4 Вот и добро награбленное, а разбойнички аккуратно уложены в штабеля за пределами кагга.

5 Зачем лезть на рожон, когда можно разить врага на расстоянии? Очень даже богатырская точка зрения.

ТРИ БОГАТЫРЯ

СТАРАЯ БЫЛИНА НА НОВЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЛАД. ДОБРЫНЯ, ИЛЬЯ И АЛЕША ПРОТИВ ВСЕМИРНОГО БАСУРМАНСТВА.

Кто сегодня помнит, какой игрой заявила о себе компания Blizzard? Это был двухмерный платформер Lost Vikings, немудреная, но такая забавная история приключений трех друзей – Эрика, Балеога и Олафа. Могучие воины севера и прославили скромную, мало кому известную конторку Silicon & Synapse, ставшую впоследствии той самой легендарной «морозной» студией. Теперь – очередь российских разработчиков. Чем наши хуже? Наши – лучше! Да и герои имеются, богатырское трио с картины художника Васнецова. Первыми спохватились мультипликаторы. Студия «Мельница» выпустила былинную трилогию про Добрыню, Илью и Алешу, кино интересное и невероятно смешное. Потом, конечно, геймеров подкармливали скороспелыми поделками по мотивам мультяшек, но настоящих,

достойных родного эпоса игрищ не было. Чтобы «размахнулась рука, развернулось плечо, да полетели клочки по закоулочкам». Поляк Сапковский пестует ливонских монстров, самое время показать Западу, кто водится в нашем тихом омуте: анчутки и лешие, банник и алконост и, конечно, бабай. Свято место пусто не бывает. Парни из зеленоградской студии Cats Who Play решили сделать богатырскую игру, и не просто платформер, а трехмерное приключение на три персоны. Никакой тебе сверхъестественной жути: солнышко светит, травка на лугах зеленеет, а по летней пыльной дороге вышагивают наши герои. Графика мультяшная, но не чрезмерно карикатурная, а довольно реалистичная. Всё как в жизни: листочки шелестят, рожь колыхается, а забор всегда можно разобрать на колья, джюе полезные для ратного дела.

Сражаться богатыри будут по очереди: одним управляем мы, двое других бьются сами. Такая схема должна быть знакома вам по многочисленным экшн-RPG, вроде классической Dungeon Siege. В «Трех богатырях» немало от ролевки: прокачка персонажей, изучение новых приемов и комбо и, конечно, охота за трофеями. Витязи не похожи друг на друга, у каждого свои способности. Какие? Достаточно заглянуть в первоисточник, чтобы узнать о хитрости Алешы, невиданной силе Ильи и мудрости Добрыни. Врагов будет предостаточно, и это не только половцы да тевтоны, но и существа, о которых молчат учебники. Какие чудища сыграют в массовке, пока точно неизвестно, но уже сейчас можно с уверенностью говорить, что на первых ролях будут Соловей-Разбойник, Тугарин Змеевич и другие не менее колоритные

злыдни. Каждый такой босс требует особого к себе отношения. Атаковать недругов с наскока вряд ли получится, надобно выбирать – кто из витязей возглавит трио, чьи навыки лучше сгодятся. Добрыня, например, умеет прыгать с шестом и отлично управляется с алебардами да копьями. Илья Муромец использует злодеев как метательное оружие: берет врага в охапку и бросает в самую гущу басурманов. В игре удастся сломать всё, что игроку взбредет в голову, будь то соседский плетень или юрта главного бабая. Всласть покрушить здесь возможно благодаря современной технологии PhysX. Мир обещает стать живым и разнообразным. В самом первом ролике мы заметили придорожные корчмы и другие предприятия былинного питания. Там воины смогут отдохнуть, а заодно и найти новые приключения на свой бронированный афедрон. **СИ**



Китайский дракон на коне?

К 2030 году экономика КНР обгонит американскую и станет крупнейшей в мире, считают эксперты Китайской академии общественных наук при правительстве республики. Подобный прогноз впервые сделан официальным институтом.

По оценкам экспертов, при сохранении нынешнего экономического роста к 2010 году Китай сможет опередить Японию, а к 2030 – получить статус крупнейшей экономически развитой державы в мире. К этому времени КНР преодолеет заветную планку и обойдет по ВВП даже США. Однако спад не предвидится и позже: к 2050 году Китай достигнет заоблачных, если не сказать погребесных высот.



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC, Xbox 360

▶ ЖАНР:

shooter, first-person, tactical, modern

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Codemasters

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Codemasters

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

не объявлено

▶ ДАТА ВЫХОДА:

2008 год

▶ ОНЛАЙН:

<http://www.codemasters.com/flashpoint2>



▶ Автор:

Алексей «rlxa» Копцев
rlxa@mail.ru

1 Вот они, защитники демократии. Жить им осталось секунд тридцать.

2 Картинка чуть ли не кинематографическая. А какие геталюшки!

3 Сделал дело и улетел. К жене и гетишкам.

4 Точное попадание. Именно так учили стрелять в советских военных ВУЗах.

OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

SOLDIER SIM НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ. АМЕРИКАНСКИЙ ОРЕЛ ПРОТИВ КИТАЙСКОГО ДРАКОНА. И ПУСТЬ ПРОЛЬЮТСЯ РЕКИ НЕФТИ!

В 2001 году студия Codemasters выпустила игру Operation Flashpoint: Cold War Crisis, один из самых успешных тактических шутеров, здорово отличающийся от привычных стрелялок, по которым бродят орды мясных чудовищ. Одина-единственная пуля пролетает несколько сот метров, попадает врагу в голову и убивает наповал. И никакой тебе стрельбы от живота очередями и восстановления здоровья комбинезонов – всё по-взрослому. Неслучайно подобные игры повсюду используют для подготовки личного состава армии Соединенных Штатов. Кстати, и поклонники внесли свою лепту: придумали для жанра новое название – soldier sim, «солдатский симулятор». Бедные фанаты, им пришлось ждать целых шесть лет, пока авторы не сообразили взяться за продолжение. Во

время Лейпцигской выставки 2007 журналистам для затравки показали первый коротенький ролик. За жалкие шестьдесят секунд мы успели заметить группу американских солдат, пробирающихся через таежный бурелом. Появились нехорошие подозрения – уж не Сибирь ли это? С кем, интересно, воюют янки? Все обошлось, можно расслабиться. Само название игры подсказывает, что речь о Китае. В нашем «сибирском» случае был бы какой-нибудь «Восход медведя», а здесь – чуждый дракон. Эти выводы подтверждает и синопсис – если кто-то не знает, так именуется краткое изложение сюжета. Итак... К власти в КНР приходят злые милитаристы. Они одним махом объявляют войну и России, и Японии. Китайская армия захватывает дальневосточный остров, расположенный к северу от Японского архипелага. А там как раз только-толь-

ко нашли богатейшие запасы нефти, и Америка, понятное дело, не желает бросать на произвол судьбы столь лакомый кусочек.

Codemasters делает продолжение на движке Neon, уже опробованном в гоночном симуляторе Colin McRae: DiRT. Это движок нового поколения, и потому неудивительно, что предназначен он сразу для нескольких платформ. Даже минутного видео было достаточно, чтобы заметить, насколько живой и даже, не побоимся этого слова, интерактивной стала окружающая среда, как подробно прорисованы объекты и как красиво все разрушается.

Создатели игры заверяют, что сиквел во всех отношениях будет приближен к оригиналу. Это касается и арсенала, и бронетехники, и игровых районов. Полагая, что правдоподобие есть главное достоинство тактического шутера, ав-

торы, не щадя сил и средств, стараются добиться подлинной жизненности действия. Врагов нам тоже обещают очень славных, точнее, умных и коварных. Обстоятельства могут сложиться как угодно, а принимать решение придется очень и очень быстро. Так что напряжем извилины, проявим недюжинный талант тактика и постараемся отдавать единственно верные приказы.

«Мы хотим дать вам возможность участвовать в действительно большой войне, – говорит брэнд-менеджер проекта Эндрю Вэфер (Andrew Wafer). – В первой игре вы сражались с русскими. Какой смысл устраивать заварушку в бывшей социалистической Европе, где вряд ли найдется оружие, способное пробить броню наших танков? Нам нужен действительно глобальный конфликт. Сражения, где вы сможете почувствовать настоящую опасность». **СИ**

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
PC, PlayStation 3, Xbox 360

▶ ЖАНР:
racing

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Codemasters

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен

▶ РАЗРАБОТЧИК:
Codemasters

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено

▶ ДАТА ВЫХОДА:
II квартал 2008 года

▶ ОНЛАЙН:
www.codemasters.co.uk/grid



▶ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Не усталось обнаружить на скриншотах ночь? Не печальтесь – в вашем распоряжении несколько серий Need For Speed, целиком посвященных этому времени суток. Шутка. В GRID будут и нелегальные ночные гонки. В основном на улицах японских городов.

2 Зрелищная графика, говорите? Взглянув на такие кадры, охотно верим всем обещаниям и заранее настойчиво просим «режим фотографа» в пригачу!



RACE DRIVER: GRID

УЖЕ НЕ ТОСА, НО ВСЕ ЕЩЕ RACE DRIVER – ИМЕНИТЫЙ СИМУЛЯТОР ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ СОБСТВЕННЫХ КОРНЕЙ.

Сериал TOCA Touring Car, успешно мутировавший в TOCA Race Driver, наконец-то избавился от приставки TOCA. Метания Codemasters между официальными соревнованиями и простыми заездами окончательно запутали поклонников. И теперь любителей игры ежeminутно терзают сомнения: как же сложится судьба Race Driver? Однако мы постараемся успокоить всех: пусть пока подробностей и маловато, зато всё, что мы знаем и видим на скриншотах, позволяет по-прежнему верить в светлое гоночное «некстгенное» будущее. Главное изменение, о котором говорят разработчики, таково: отныне заезды проходят не только на официальных треках, но и в крупнейших городах мира. К примеру, в списке значатся каменные джунгли Сан-Франциско, Вашингтона и Детройта. Помимо городов США

обещаны локации в пределах Йокогамы (Япония). А вот о Москве или Санкт-Петербурге, красоты которых после второй и четвертой Project Gotham Racing многие надеются увидеть в каждой гоночной игре, к сожалению, не было и речи. Зато с Европой все хорошо: по-прежнему есть официальные кольцевые трассы, по которым мы пронесёмся в концепт-карах Aston Martin, Koenigsegg и Pagani. Где бы ни пришлось кататься, везде нас с распростертыми объятьями примут внезапно поумневшие соперники: один из главных недугов Race Driver – слабенький искусственный интеллект – наконец-то излечен. Система повреждений, в отличие от предыдущих игр сериала, на этот раз тоже обещает выдержать любую критику. А еще в Codemasters очень хорошо чувствуют переменчивость моды. Иначе как объяснить неожиданный отказ от настроек и многочисленных апгрейдов автомо-

билей? Давние фанаты TOCA Touring Car, лелеявшие надежду, что сериал когда-нибудь переродится в полноценный симулятор, наверняка пребывают в состоянии шока – ведь всё случилось как раз наоборот. Хотя ещё по Colin McRae: DiRT, релиз которой состоялся уже достаточно давно, можно было предположить, что Codemasters намерена и дальше делать реверансы в сторону геймеров-казуалов. Те гонщики-автомеханики, кому до сих пор не надоело копаться в шасси и под капотом, могут отправляться обратно в RACE и прочие игры подобного толка, тогда как нынешние развлечения придутся по вкусу тем, кто не привык проводить половину времени в гараже. Вторит нам и Гейвин Рейберн (Gavin Raeburn), исполнительный продюсер Codemasters Studios: «Race Driver: GRID is all about race». В режиме карьеры авторы обещают создать целый «гоночный мир», где

вы не только будете участвовать в состязаниях по всему свету с разнообразными противниками, но и получите возможность создать собственную команду и повести её к победе. Разработка ведётся на отлично зарекомендовавшем себя в Colin McRae: DiRT движке Neop, который, между прочим, обещает неплохо себя показать не только в GRID, но и в Operation Flashpoint 2: Dragon Rising (о ней читайте страницы раньше). Напоследок отметим: пока все пресс-релизы и скриншоты посвящены лишь PC, PlayStation 3 и Xbox 360, однако разработчики обмолвились, что считают названные платформы «основными» для GRID, а значит, слова эти мы вправе считать намеком на возможность появления версий для Nintendo DS, PSP и Wii, хотя никаких официальных заявлений по этому поводу не было. **СИ**

Защити свою игровую систему надежно!



Реклама

- система охлаждения процессора GeminII спасет процессор (Intel/AMD) от перегрева в самый ответственный момент



- блок питания Real Power Pro мощностью 1000 Вт справится с максимальными нагрузками, обеспечив стабильную работу на самых высоких разрешениях



- корпус Stacker 832 надежно защитит компоненты игровой системы от механических и температурных повреждений



ЗАЩИТА Для Игр!

Настоящая игровая система без надлежащего охлаждения расплавится в считанные часы, оставив после себя бесформенную массу из пластика и металла на полу, клубы едкого дыма в комнате, а если не повезет, то и черные несмываемые пятна на обоях.

Cooler Master — закаленный временем боец с температурами, знает, как не допустить печальных последствий поломки игровой системы от температурных излишков, предлагая три важных предмета, которые спасут систему от напастей: систему охлаждения процессора, блок питания и корпус.



МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Зеон — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-80-70, Сеть компьютерных магазинов Неоторг — 223-23-23, СтартМастер — 785-85-55, ШЕДРИН — 784-72-34, FORMOZA — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, MERLION — 981-84-84, NT Computer — 970-19-30; ВОРОНЕЖ: РЕТ — 77-93-39; ИРКУТСК: Комтек — 25-83-38; НИЖНИЙ НОВГОРОД: SUNRISE — 19-44-62; САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Компьютер-Центр КЕЙ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; УФА: Сеть магазинов КламаС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть POLARIS и Техмаркет Компьютерс: (495) 755-55-57

Товар сертифицирован



1 Точный прицел зачастую решает исход схватки.

2 Поле боя выглядит донельзя схематично: налицо попытка достоверно симитировать скудную реальность боевых пейзажей.

3 Вэлкин и Алисия, боевые товарищи... или не только?



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3

▶ ЖАНР:
role-playing tactical history/fantasy

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sega

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен

▶ РАЗРАБОТЧИК:
Sega

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

▶ ДАТА ВЫХОДА:
2008 год (Япония)

▶ ОНЛАЙН:
<http://valkyria.jp>



▶ Автор:
Лилия Дунаевская
tokiofujita@mail.ru

SENJOU NO VALKYRIA: GALLIAN CHRONICLES

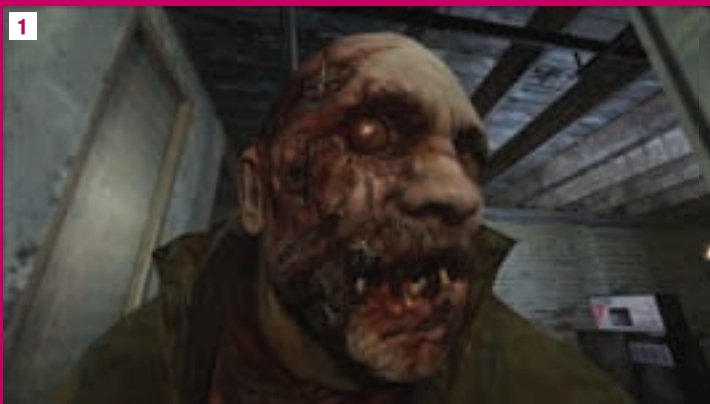
ВАЛЬКИРИЯ НА ПОЛЕ БОЯ, МНЕ НЕ ДАЕШЬ НИ ДНЯ ПОКОЯ!

Галлия, Европа, год 1935. Спокойную размеренную жизнь нарушает военный конфликт, вскоре охватывающий весь континент. В центре его — молодой танкист Вэлкин Гюнтер, готовый дать отпор врагу и защитить границы родины, в чем ему поможет боевая подруга — пулеметчица Алисия Мелькиотт. А на горизонте уже виден хищный оскал войны, беспощадной и кровопролитной... Senjou no Valkyria, также известная как Valkyrie of the Battlefield, необычна в первую очередь задуманным миром. Альтернативная Европа времен Второй мировой — не слишком частое для JRPG явление, навскидку вспоминается лишь недавно вышедшая в Японии Operation Darkness от Success. И если относительно сюжета делать прогнозы пока трудно, сам мир, родивший эту историю и этих героев, весьма интригует.

Псевдоисторический военный антураж середины прошлого века — безусловный плюс в копилку игры, однако это далеко не единственная ее изюминка. При первом же взгляде на скриншоты в глаза бросается необычная графическая стилистика, благодаря технологии cel-shading создающая ощущение, будто все это трехмерное великолепие нарисовано от руки и раскрашено акварелью — спасибо движку Canvas, Senjou no Valkyria производит чрезвычайно приятное впечатление. С не меньшей изобретательностью разработчики из Sega подошли и к боевой системе. Начать хотя бы с того, что невозможно дать четкое определение жанру игры: Senjou no Valkyria, благодаря уникальной системе BLITZ (Battle of Live Tactical Zones), гармонично сочетает в себе и TRPG, и боевик. Итак, сражение: в начале хода, как и в обыч-

ных тактиках, перед игроком предстает карта с видом сверху, где он волен раздавать распоряжения своим юнитам. Когда команды отданы, камера приближается, и можно на время забыть о ходах да клеточках и перейти непосредственно к действию. Контролировать ранее выбранного персонажа придется в режиме реального времени, однако передвижение ограничивается специальным показателем, который определяет радиус возможных перемещений. Выбрав подходящую позицию (или если значение шкалы понизилось до нуля), можно атаковать врага, предварительно прицелившись (похоже, что по большей части оружие в игре окажется огнестрельным). Примечательно, что персонажи, в зависимости от того, к какому роду войск принадлежат, обладают собственными уникальными характеристиками и способностями. Так,

снайперы, к примеру, могут использовать оптический прицел. Всего на поле боя можно будет брать до десяти юнитов; в общей сложности же их, как обещают разработчики, должно быть порядка сорока. Возможно, на словах эта схема выглядит громоздко, но вспомните Worms — и многие вопросы тут же отпадут. Главная интрига — в том, будет ли Senjou no Valkyria выпущена за пределами Японии. Сама Sega на сей счет хранит гробовое молчание, однако нам кажется весьма сомнительным, чтобы крупное издательство упустило возможность продать такую «конфетку» на Западе. Зазывная графика, необычная боевая система и оригинальный мир — все вместе это делает игру крайне привлекательной, особенно на фоне ролевого дефицита в новом поколении. **СД**



ИНФОРМАЦИЯ

► ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3, Xbox 360
► ЖАНР:
action-adventure, first-person
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sega
► РОССИЙСКИЙ
ДИСТРИБЬЮТОР:
«Сорт Клуб»
► РАЗРАБОТЧИК:
Monolith
► КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
► ДАТА ВЫХОДА:
февраль 2008 года
► ОНЛАЙН:
<http://www.sega-europe.com>



► Автор:
Андрей Шилонов
skaarjd@gameland.ru

1 Звук в игре отведена не последняя роль. Нанося очередной удар, мы обязательно услышим, как рвется плоть и трещат кости.

2 Ведь вам знакомо это... гм... лицо! Интересно, какие еще тайны готовит сценарий Condemned 2?

3 А вот с этим гражданином мы, кажется, пока не знакомы...



CONDEMNED 2: BLOODSHOT

ДОБРО ДОЛЖНО БЫТЬ С КУЛАКАМИ. БЕЙСБОЛЬНОЙ БИТОЙ. КАСТЕТОМ. СВИНЦОВОЙ ТРУБОЙ. И ПРОПАСТЬЮ ОБЯНИЯ.

Специальный агент Итан Томас возвращается. Ведь вы уже соскучились по этому рубахепарню, способному лопатой утихомирить добрый десяток разбушевавшихся наркоманов? Помните славную Condemned: Criminal Origins? Словно зомби бросались маньяки на несчастного Томаса из всех темных углов. Но браваый сотрудник отдела по расследованию серийных убийств не сдавался. Он прокладывал путь верным куском трубы да пожарным топориком, не сбиваясь со следа виновников массового помешательства. Авторы не смущало, что по ходу расследования герой сам успевал угробить несчетное количество людей, пусть даже и отмороженных до последней извилины. Но, как выяснилось во второй части, нет травм без последствий и преступлений без наказания. Томас заслужил помилование, но тяжесть пере-

житого кошмара повредила его душу и разум. Агент провалился в продолжительный запой, плавно опустившись на социальное дно. Откуда его и вытянули неугомонные коллеги, снарядив на новое дело. А методы талантливого следователя Томаса нам хорошо известны. Берегитесь отморозки! Будет много крови и жаркого мордобоя. Брутальные схватки с видом от первого лица стали одной из отличительных черт Condemned. Сравнить их можно лишь с The Chronicles of Riddick да первыми уровнями Kingpin. И ведь авторы Condemned 2 не спят на лаврах, а собираются поднять виртуальный мордобой на качественно новый уровень. Теперь в арсенале... уже две клавиши удара! Нажимая их правильно и вовремя, начинаем цепочку комбо, которую рекомендуется закончить смачным добиванием. Всегда хотелось затащить кого-нибудь злющего в сортир и

расквасить об унитаз? Пожалуйста. Многие поклонники первой части, помнится, набрались нахальства пожаловаться на недостаточную интерактивность игры. Что ж, сорока способов прикончить несчастного маньяка с помощью окружающего мира должно хватить всем. А чтоб совсем неповадно было ябедничать — принимайте новые виды средств «самобороны» из числа тех, что вечно попадают под руку. Уже замечен зловещего вида кирпич — крепкий и веский довод любого борца за правду. Огнестрельного оружия по-прежнему мало, оно не в силах заменить рукопашные потасовки и превратить нежданно ставшую культовой игру в заурядный шутер от первого лица. Condemned остается собой. Вернется и сценки тщательного изучения места преступления. Сбор улики наконец-то обещают развить в полноценную фазу геймплея. И вот еще что... Помните, рань-

ше все навороченное исследовательское оборудование Томас применял исключительно по скриптам? Вас это расстраивало? Авторы клянутся, что позволят игрокам самостоятельно исследовать трупы жертв — в любой момент, по первой прихоти. Более того, теперь все «детективные» выводы Томаса о причинах смерти жертв зависят от наших действий: что мы видели, слышали и подметили. Насколько это изменит игру, приблизит ли ее к полицейским квестам или нашумевшему «интерактивному кино» Fahrenheit, продиктует ли изменчивость сюжета и разность концовок — только время покажет. Счастливые обладатели Xbox 360 и PS3 смогут вывести Томаса из запоя уже в феврале. Но и владельцам PC не стоит унывать. Жива надежда, что когда-нибудь Condemned 2 повторит подвиг первой части и переберется на персональные компьютеры. **СА**



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
Xbox 360

▶ ЖАНР:
action, beat 'em up

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microsoft

▶ РОССИЙСКИЙ
ДИСТРИБЬЮТОР:
«Алион»

▶ РАЗРАБОТЧИК:
Team Ninja

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

▶ ДАТА ВЫХОДА:
весна 2008 года

▶ ОНЛАЙН:
www.tecmo.co.jp/teamninja



▶ Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



NINJA GAIDEN 2

РЮ ХАЯБУСА ГОТОВ ПОКОРИТЬ XBOX 360. СЛАБОНЕРВНЫХ ПРОСЯТ УДАЛИТЬСЯ ИЗ ЗАЛА.

Прошедший 2007-й стал для Xbox 360 годом тяжелой артиллерии. Январь отметили запуском Lost Planet, в феврале Microsoft отправила на магазинные полки Crackdown — и заодно устроила жуткий переполох с бета-тестированием Halo 3. В мае корпорация, не сбавляя оборотов, устроила премьеру Forza Motorsport 2. В сентябре поле битвы осталось за уже упомянутой третьей частью Halo, в октябре снова чувствовали автомобильный симулятор — на этот раз новехонькую Project Gotham Racing 4. Ноябрь можно по праву назвать месяцем Mass Effect... Что и говорить, темп задан нешуточный. Но вот вопрос: а получится ли сохранить его и в 2008 году? Чем будут занимать свободное время те, кто уже успел перестрелять всех ковенантов, вдоль и поперек исколесил вирту-

альный Санкт-Петербург и вот-вот спасет галактику? Им, вероятно, придется ждать появления Ninja Gaiden 2, разработку которой уже заканчивает знаменитая студия Team Ninja. Кажется, запахло кровью...

Воин с косой

Выпущенная на Xbox четыре года назад Ninja Gaiden оказалась игрой столь удачной, что вместо предусмотренной естественным ходом вещей одной жизни умудрилась прожить целых три — сначала переродившись в ряд сетевых дополнений и Ninja Gaiden Black, а позже переехав на PlayStation 3 в обличье Ninja Gaiden Sigma. В каждом из перечисленных случаев отзывы рядовых пользователей и прессы оставались неизменно восторженными — факт, лишний раз подтвердивший профессиональное чутье авторов про-

екта. В то же время для потенциального продолжения подобное поклонение означало планку качества, установленную очень высоко, — попробуй-ка, дотянись, не расквасив нос в неудачных попытках! Впрочем команда Томонобу Итагаки не раз доказывала: риск ее не пугает. Более того, авторы уже весьма самонадеянно пообещали затмить сияньем сиквела все достижения прошлых лет. Попробуем разобраться, а есть ли поводы для такой самоуверенности?

О сюжете пока ничего толком не известно. Главным героем по-прежнему числится бравый ниндзя Рю Хаябуса, большой поклонник холодного оружия и лихой акробатики на грани человеческих возможностей — однако сценаристы не спешат раскрывать его цели. Но шила в мешке не утаишь, многочисленные поклонники обрати-

ли внимание на помолодевшее лицо героя и немедленно пришли к выводу, что речь пойдет о событиях бурной молодости отважного Рю. Мы же пока от комментариев воздержимся и подождем официальной информации от Тесто, благо, компания не намерена тянуть с новыми подробностями. Впрочем, бог с ним, с сюжетом, ему в Ninja Gaiden всегда отводилась второстепенная роль. Другое дело — игровой процесс! Именно он принес прежним приключениям Хаябусы эту бешеную популярность; от него же почти наверняка зависит судьба и второй части. Разработчики это прекрасно понимают и, хотя со дня анонса прошло не так уж много времени, охотно демонстрируют Ninja Gaiden 2 в действии. На первый взгляд изменений совсем немного: как и в 2004 году, подопечные Итагаки предлагают нам класси-



1 Сочная отбивная на экране секунду назад была человеком – враз лишившимся головы, ноги и обеих рук.

2 Два меча всегда лучше, чем один! А уж в руках профессионала – и по-прежнему.

3 Рю в прекрасной спортивной форме, и доказывает это кажущимся движением.

4 Этого крепьша не спасла даже крепкая броня.

5 В бою главное – не увлечься. Ведь враг не дремлет и всегда спешит застать врасплох.

6 Пламя и сталь – проверенные средства борьбы с превосходящими силами противника.

Если действие Ninja Gaiden разворачивалось, как правило, на территории несуществующих в действительности храмов, деревень и городов (мы уж не говорим о летающем корабле), то продолжение обещает быть более «приземленным» по части географии. Так, например, один из уровней расположен в солнечной Венеции, узкие улочки и бесчисленные мосты которой совсем скоро превратятся в арену для кровавых битв. Кроме того, Рю предстоит посетить и славный Нью-Йорк – там тоже неспокойно, и вмешательство ниндзя очень кстати. Не обойдутся без внимания игрока-путешественника и привычные к крови джунгли (местоположение райского уголка пока остается загадкой). Впрочем, привычные древние храмы и тому подобные достопримечательности в этом списке тоже имеются. Кстати, разработчики уверяют, будто смена декораций зачастую будет поводом и к смене тактики – где-то игрокам удобнее маневрировать, уклоняясь от лобовых столкновений, а где-то волей-неволей придется идти напролом, пока не окружили и не зажали в угол.



ческий трехмерный beat'em up с видом от третьего лица. Героя забрасывают на уровень, где от него, казалось бы, требуется сущий пустяк – пройти живым и по возможности здоровым из точки А в точку Б, попутно уничтожая противников и решая простенькие головоломки. Задача до смешного тривиальная... но не в Ninja Gaiden 2. Еще первая часть вошла в историю индустрии благодаря высокой, почти нечеловеческой сложности, и продолжение едва ли нарушит наметившуюся традицию. Да, главный герой обучен множеству смертоносных приемов; он проворен и не знает усталости, вооружен и в совершенстве владеет искусством боя. Кроме того, Рю кое-что смыслит в магии – обрушить на недругов огненный вал для него не составит особого труда уже на ранних этапах. И все-таки для гарантированной побе-

ды даже такое внушительное резюме может оказаться недостаточным. Ведь заступить дорогу Рю редко осмеливаются простые смертные: куда чаще на поле боя вылезают полчища демонов и тому подобной нечисти, живучей и хитрой. Многие супостаты значительно превосходят вашего потенциально подопечного размерами, отлично защищены броней и не хуже затянутого в черную кожу воина разбираются в заклинаниях. Есть среди них и такие, будто состоят из одних шипов, клыков и когтей – в битве с ними не всякий меч поможет. Мы уж не говорим о боссах, которые грозят стать тяжелым испытанием даже для тренированных хардкорщиков. Единственный выход – набирать опыт, учить новые приемы, и, конечно же, осваивать новые разновидности оружия. Например, стальные «ког-

ти» – отличный выбор для тех, кто не чурается рукопашной, предпочитая выигрывать в поединке за счет безумной скорости и молниеносных, точно рассчитанных ударов. С другой стороны, из-за тяжелой косы на длинной рукояти Рю серьезно теряет в маневренности, зато может играть удерживать нападающих на почтительном расстоянии. Разумеется, этим список не исчерпывается, и в полной версии Ninja Gaiden 2 разработчики предложат орудия убийства на любой вкус, цвет и размер – чтобы никто не ушел обиженным.

Внимание, сейчас будет немножко больно

Следуя сложившейся традиции, будущий блокбастер обещает превратиться в зрелище красочное, но весьма и весьма брутальное – кровь хлещет

фонтанами, забрызгивая полы и стены, срубленные буйны-головишки и отсеченные хваталки да ходилки так и разлетаются по сторонам. Правда, тут стоит оговориться – таким видят свое детище разработчики. Но уразличных наблюдательных организаций, вроде американской ESRB, может быть и свой взгляд на то, каким следует быть популярному подростково-му развлечению. Прецеденты, как вы знаете, случались, и не раз: даже отважный Рю Хаябуса может пасть в неравном бою с вооружившимися ножами цензорами.

С другой стороны, не будем забежать вперед – тем более, до выхода игры время еще есть, и с официальной датой премьеры авторы пока не торопятся. Путь ниндзя, как известно, требует от посвященных не спешки, но сосредоточенности и умения наблюдать. **СИ**



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
PC
▶ ЖАНР:
strategy, real-time, historic
▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
▶ РАЗРАБОТЧИК:
Fixart Production
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 6
▶ ДАТА ВЫХОДА:
не объявлена
▶ ОНЛАЙН:
<http://internetwars.ru/forum/viewtopic.php?t=764>



▶ Автор:
Максим Михеев
maxx@gameland.ru

1 Проба сил Англии и Франции. Скоро потянутся артиллерия, кавалерия и полки мушкетеров. И начнется бойня.

2 Затишье перед бурей. Обзор легко меняется от таких ракурсов до крупных планов зданий и персонажей.

3 «Смешались в кучу кони, люди, и залпы тысячи орудий слились в протяжный вой!»

4 Обозы хорошо охраняются... Заметим, что цветовая гамма картинок очень приятная, а домишки и деревья выглядят, как на полотнах живописцев эпохи Возрождения.

ГЕНЕРАЛЫ. ВОЙНЫ XVIII ВЕКА

ВОЙНА В КРУЖЕВАХ НА ПРОСТОРАХ НОВОГО СВЕТА. ДЫМ ТЫСЯЧИ ОРУДИЙ И МЕЧТЫ О СКАЗОЧНЫХ БОГАТСТВАХ.

Сколько копий было сломано в попытках уничтожить, победить и сровнять с землей легендарный сериал, детище Брюса Шелли — эпическую Age of Empires...

Однако вопреки расхожему мнению, отечественные «Генералы. Войны XVIII века» задуманы не как наш ответ Чемберлену и не для убийства классики Ensemble. Здесь все по-другому: и сам игровой процесс, и даже дух вибрирует иной. Правда, вот эпоха совпадает, Age of Empires III и «Генералы» повествуют об одних и тех же временах. Пожалуй, именно это, да еще тщательность и серьезный подход к разработке, и роднит проекты.

Мы познакомились с молодой командой в апреле на КРИ 2007, поиграли в самую первую версию, поставили проект на карандаш и с нетерпением

ждали вестей. Миновало больше полугода, и за это время «Генералы» заметно заматерели, повзрослели и успешно преодолели все детские болезни, связанные с зарождением проекта, — теперь это не просто многообещающий дебютант игровой выставки. Когда я пишу эти строки, всё в разгаре: вовсю создаются модели зданий и юнитов, прорабатывается искусственный интеллект, строится сюжетная кампания и прописываются диалоги — одним словом, игра обрастает «мясом».

Вкратце расскажу, о чем речь. Открытие Нового Света проторило дорогу авантюристам и завоевателям всех мастей, которые в надежде на сказочные богатства и фантастические возможности бросали родные края и устремлялись в неизвестное далёко. К XVIII веку едва ли не вся Северная

Америка была усеяна колониями европейцев. Державы Старого Света развязали войну за новый континент — выжженные прерии и заснеженные побережья вмиг превратились в поле битвы. Франция и Англия сошлись в смертельной схватке за господство над материком. Тем временем жители британских колоний заявляют о своей независимости от английской короны и называют себя новой нацией — американцами. Король Георг отправляет войска для усмирения повстанцев. Разгорается война за независимость... Наверняка все это многие помнят из уроков истории или знают по голливудским блокбастерам вроде «Патриота» с Мелом Гибсоном. Интересно другое. Почти нигде не сказано о роли России в освоении Северной Америки. А ведь она по-настоящему огромна. «Генералы» исправляют это упущение.

Целая кампания в игре посвящена русским первопроходцам. Нам доведется основывать колонии на алеутских островах, налаживать отношения с местными жителями, а позже — строить форт, который в будущем станет столицей штата Аляска.

На сегодня анонсированы шесть игровых наций: Россия, Франция, Англия, Америка, Испания и Нидерланды. На суд игрока представят определенный, не слишком многочисленный, набор зданий и юнитов, который будет индивидуален для каждой нации. Разработчики заявляют, что не намерены перегружать геймплей толпами бойцов и опираются скорее на опыт StarCraft и Warcraft 3 — проходных и бесполезных юнитов не будет, а даже самый первый боевой юнит обеспечен актуальным до самого победного конца. Конечно, если уцелеет.

Отдельной строкой хочется сказать про корабли и морские баталии. Разработчики не скрывают, что морская тема для них особенная. Детализация и проработка кораблей на очень высоком уровне, но в первую очередь ребята из Fixart хотят отбросить «стратегический миф» о том, что якобы корабли в RTS — это не такой уж и дорогой тип юнитов, стоящий от силы как дюжина пехотинцев. В «Генералах» каждый линкор будет на вес золота, строится он очень долго, перемещается, как и положено массивному кораблю, неспешно, зато своей разрушающей мощью легко уничтожает половину только что отстроенного вражеского форта. Будет и возможность брать на абордаж вражеские суда.



Экономическая часть — компромисс между избытком хозяйственной деятельности Settlers и простотой Company of Heroes. Мы добываем ресурсы, захватывая контрольные точки (а это деревеньки, фермы, шахты, а также эксклюзивные здания наподобие индейских храмов), строим казармы, налаживаем торговлю, в том числе и морскую, и укрепляем свое поселение, постепенно превращая его в неприступный форт.

Но краеугольным камнем станут сражения, происходящие по всем правилам военной науки XVIII века. Только представьте: большие битвы, с обеих сторон пушки, да еще и артподдержка с моря. Ну а поскольку все сделано в качественном и очень добротном 3D, о красотах можно не беспокоиться — будут. Сравнить размеры батальонов из новой разработки с войнами

сериала Total War британо-австралийской Creative Assembly, право слово, не стоит — масштаб сражений будет поскромнее, но, с другой стороны, и схваток на десяток солдат, как в Age of Empires III, здесь нет совершенно точно. Игрока ждут изобилующие спецэффектами сражения 500-700 хорошо детализированных воинов. Управление — отрядами численностью до 30 человек. Мушкетеры выстраиваются в две линии для стрельбы из мушкета, кавалерия смыкается в клин. Очень большое значение разработчики придают правдоподобию поведения воинов во время битвы. И это касается не только физической модели. При отдаче команды «отступить», отряд не просто убегает с поля боя, но делает это обдуманно, прикрывая впереди бегущих солдат. Попав в окружение, войско паникует и теряет строй,

а одержав победу, солдаты ликуют и радостно машут руками. За участие в боях войны получают различные награды, повышения звания и боевых характеристик.

В кампании обязательно будут присутствовать многочисленные исторические личности — не случайно слово «генералы» вынесено в название игры. Их задача — командовать отрядами, поднимая их боевой дух, а также вести сюжет и участвовать непосредственно в игровом процессе. А вот кто именно из знаменитостей истории ожидает нас в игре — пока неизвестно, разработчики секретничают...

Свежие игровые скриншоты (а игра весьма похорошела со времен апрельской КРИ) и беседы с разработчиками внушают уверенность в том, что нас ожидает очень крепкая и достойная игра в любимом мною жанре ис-

торических стратегий в реальном времени. И совсем не настораживает тот факт, что молодые и безумно энергичные ребята из Fixart Production не ставят цели «уничтожить» или «убить» какой-либо известный мировой стратегический хит. Они просто делают ту игру, в которую сами с удовольствием бы поиграли, и очень внимательно прислушиваются к мнению геймеров. На сегодня, к сожалению, неизвестным остается лишь имя издателя — в данный момент Fixart ведет активные переговоры с российскими и международными компаниями о публикации и финансировании разработки. Пока же все сделанное — это плоды трудов и исканий самой студии. Будем надеяться, у талантливых ребят из Fixart все сложится благополучно и уже через полгода вы прочтете отзыв по рабочей бета-версии игры. **СИ**



Rising Star

Восходящая звезда компании Marvelous

«Европейская компетентность, японское сердце» – гласит лозунг издательства Rising Star, которое в феврале доставит жителям Старого Света No More Heroes (Wii), экшн от эксцентричного Suda 51, создателя Killer 7. Пообщаться с управляющим директором Rising Star, Мартином Дефрайсом (Martin Defries), мы смогли благодаря содействию компании «Новый Диск», устроившей пресс-показ No More Heroes для российских журналистов. Признаться, мы не ожидали увидеть погребную экзотику вне TGS и удивились куда сильнее, чем если бы нам показали, скажем, третьих Rayman Raving Rabbids. Кстати, у нас No More Heroes выйдет с документацией на русском языке.



Автор:
Наталья Одинова
odintsova@gameland.ru

? Расскажите пожалуйста о Rising Star.

Я знаю, что ваша компания довольно молодая, но как именно вы возникли?

Да. Rising Star была основана в октябре 2004 года, совместными усилиями издательства Marvelous и скандинавского дистрибьютора Bergsala. Bergsala – партнер Nintendo уже как 26 лет.

? Теперь понятно, почему на вашем счету столько локализаций для DS!

Да, мы просто фанаты Nintendo! *смеется*. Действительно, мы главным образом занимаемся изданием игр от Marvelous в Европе.

? А что насчет других японских компаний?

У вас нет планов с ними сотрудничать?

Самые первые игры, которые мы выпустили в июле 2005 года, были, кстати, не от Marvelous, а от Taito (Bubble Bobble Revolution для DS и т.д.) Вдобавок, мы заключили партнерское соглашение с компанией Hudson на издание 9 ее проектов, наше сотрудничество продлилось полтора года.

? Но ведь Hudson – дочерняя компания Konami, а у Konami – свое представительство в Европе?

Дело в том, что Hudson – этакая компания-одиночка, индивидуалист. Она довольно маленькая, и у нее свой, особый подход к коммерческим проектам. В Hudson не хотели вести дела через Konami и договорились с нами. Но потом, когда наше партнерство

оказалось удачным, в Konami проснулись и сказали «Это что за дела? Мы издаем игры от Hudson!»

? И теперь Konami издает сборник спортивных мини-игр от Hudson, Deca Sports для Wii, в Европе.

Да, а мы ведем переговоры насчет игр для DS. Дело еще и в том, что у Hudson очень хорошие отношения с Nintendo, так что, возможно, «большая N» захочет взять ее под свое крыло.

Но возвращаясь к вашему вопросу, да, мы открыты для сотрудничества, мы существуем уже три года, и небольшие японские студии и издатели видят, что выпустить свои творения в Европе они могут, объединившись с нами. Мы ведем с ними переговоры, потому что знаем, что в состоянии обеспечить локализацию и распространение их продукции через наших дистрибьюторов на PAL-территориях.

? Как вы выбираете, что именно локализовать?

Мы оцениваем шансы проекта на коммерческий успех в Европе, насколько он будет понятен местным геймерам. Marvelous выпускает в Японии множество игр, но не все из них, по нашим прикидкам, найдут свою аудиторию здесь, поэтому мы локализуем их избирательно.

? Но, возможно, вы отдадите предпочтение каким-то жанрам или сериалам? Или все зависит от проекта?

Если говорить кратко, то да, все зависит от проекта. Но, например, представительниц се-

риала Harvest Moon мы будем везти в Европу всегда. Наше издательство было основано отчасти и для того, чтобы на PAL-рынке появились все игры бренда Harvest Moon: от Harvest Moon: Innocent Life для PSP до Rune Factory для DS и т.д. Кстати, Rune Factory мы выпустим уже в июне.

? Обычно при локализации больше всего времени уходит на перевод, поэтому европейские релизы (где требуется сделать перевод на пять языков) отстают по времени от американских. А есть ли еще какие-то сложности?

Да, конечно – это перенос перевода в игру. Если речь идет о субтитрах, необходимо синхронизировать их с речью актеров, и иногда из-за этого возникают сложности с кодом. Взять хотя Harvest Moon для DS – в оригинале в ней было 200 тыс. слов, а после перевода на пять европейских языков стало 4 млн. И уместить такое количество – большая работа. Затем мы отправляем наш труд на сверку в Marvelous, они его вычитывают и возвращают с поправками, а затем поправки необходимо внести. Так что локализация – процесс долгий.

? Что насчет коллекционных изданий? Например, Marvelous выпускает в Японии подарочную версию приключения Lush-Rain для DS, собираетесь ли следовать их примеру?

Мы рассматриваем такую возможность, но пока не пришли к окончательному решению. Но могу сказать совершенно точно, что саму Lush-Rain мы выпустим в сентябре. Кроме того, мы припасли и несколько релизов для PS3 и Xbox 360. Какие – увидите! **СД**



COLLAPSE

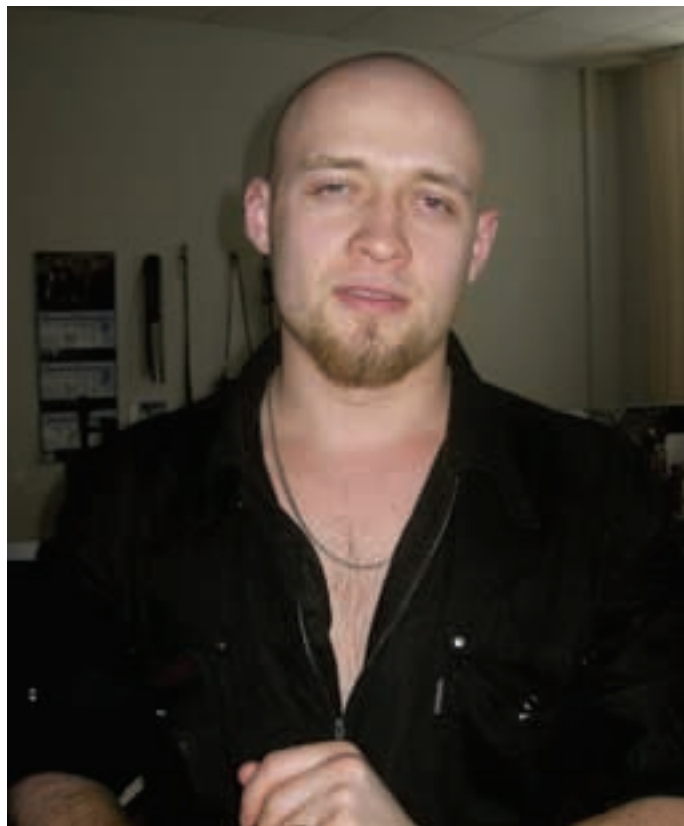


CREOTEAM

© 2007 Creoteam. Все права защищены. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шер" russherd@yandex.ru. По вопросам сетевых продаж обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail бука@бука.ру. Компания "Бука", 115230, Москва, Казарские шоссе, 1 (корп. 2)

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



Рабочий кабинет и комната вдохновения Дмитрия. В такой невероятно атмосферной обстановке за этим самым ноутбуком и рождаются все персонажи будущих игр.

Дмитрий Паркин

Дмитрию Паркину 25 лет, причем последние шесть из них он живет в Москве и удаленно работает над созданием графики для игр. С американской студией Liquid Development Дмитрий сотрудничает в работе над Fallout 3, а по ночам рисует монстров для неанонсированного отечественного хоррора. Для него, как и для многих других, серия Fallout значит гораздо больше, чем просто хорошая компьютерная игра. Это целая эпоха. Те, кто в 1998 учились в школах и университетах, а вечера посвящали любимой постыжерной ролевке, сейчас выросли, но для кого-то юношеское увлечение стало профессией.



Автор:
Максим «Махх» Михеенко
maxx@gameland.ru

Мы расспросили нашего гостя о работе и творчестве – о том, как он создает персонажей для игр.

Расскажите немного о себе. Где жили, учились? Как попали в индустрию?

Родился я в Саратове, в 1982-м. Два года спустя у меня появился брат. Когда мы немного подросли и научились общаться, играли вместе, рисовали много, делали игры настольные, где кубик кидать надо и солдатиком проходить лабиринты и капканы; ловили разных насекомых, особенно интересовали опасные, которые могут ужалить, или просто страшные на вид, складывали их в банку и смотрели, кто кого. После школы я поступил в политехнический институт на архитектора, перед поступлением отходил год на подготовительные курсы – рисование, алгебра (кажется) и еще какая-то ерунда институтская. Вот я поступил и думал, что оказался на своем месте, теперь «обрисуюсь» всласть, законно прям на уроке, но все оказалось гораздо хуже. Рисовать можно было только во вторник, и то всего час, в остальное время я посещал новые для меня, зануднейшие предметы. В общем, очень не понравилось учиться в институте. Он еще и выглядел уныло и снаружи и внутри, все было пошарпанное, потрескавшееся, с большими патристическими плакатами. К тому времени я уже два года занимался моделлингом и точно знал, что связан

с этим делом навсегда и не нужен мне никакой институт с тараканоподобными пивными студентами. А когда выяснил, что тут еще и сдавать что-то надо, какие-то семестры, я просто перестал туда ходить. Полгода скрывал это от родителей, потом мне сделали brutalный выговор и всё. Но не жалею, что сходил туда, теперь зато точно знаю, что нельзя насильно заниматься тем, чем совершенно не хочется. В игровую индустрию я попал очень странно, в десятом классе познакомился с человеком по имени Антон, он тогда занимался программированием, когда увидел, что рисую, предложил делать игру, воодушевил меня, я согласился и мы начали. Это должна была быть стратегия, с неординарным дизайном и кучей интересных идей по геймплею, как сейчас помню. Потом я освоил 3D Studio (3ds Max еще не было), далее у меня уже появился свой компьютер и я начал активно моделировать. Игру мы так и не сделали, не по моей вине, но я достаточно научился, чтобы поехать в Москву и там искать работу. Первым делом пришёл в издательство «Бука», так как больше ничего не знал про российский геймдев, они меня направили в MiST land, сказали, что там есть вакансия аниматора! Я приехал и прошел собеседование с Виталием Шутковым, получил тестовое задание, выполнил его, и меня взяли работать. Через несколько месяцев я и программист

Михаил Живец покинули студию и уехали в Минск, так там появилась студия Arise. Вот, вкратце, как я попал в геймдев.

Как вы присоединились к проекту Fallout 3? Что испытали, когда узнали, что будете работать над продолжением игры своего детства?

Fallout 3 – вот никогда бы не подумал, что это может быть! Я уже и перестал надеяться, что третья часть вообще выйдет, а тут еще и такое, до святого дотронулся собственными руками! Как-то раз проверил почту, а там письмо из аутсорс-студии Liquid Development (надежный партнер Bethesda со времен Oblivion) – они сказали, что видели мои трехмерные работы на моделлерском форуме tweaksg.com, заинтересовались, насколько я свободен, сказали, что хотя бы предложить работу над интересным проектом, конкретно рассказать могут только после того, как подпишу NDA, я подписал и мне открыли доступ на закрытый форум. Там и увидел – это был Fallout 3. Думаю, все кто играл в «Фол» сутками, прекрасно понимают, как я себя сейчас чувствую! Работать очень удобно, у американцев отлажена система удаленной работы, никто меня не трогает по пустякам, исправления если и есть, то конкретные с описанием и приложенной картинкой – как должно быть, так что все правится с первого раза.



Жирный повар-пыточник родился во время прослушивания Burzum и саундтрека к первой Quake.



? Как вы работаете над созданием виртуального персонажа?

Честно говоря, не знаю, как ответить. Просто начинаю работать, а в процессе втягиваюсь, и всё как-то само происходит. Это может быть аморфным высказыванием, но главное, на мой взгляд, — почувствовать атмосферу. Сконцентрироваться очень помогает музыка. Еслиходишь в нужное состояние, все решения появляются сами.

Вот когда рисовал для себя жирного повара-пыточника-палача с крючьями и железным черепом наружу, то включал саундтрек к первой Quake, играл в четвертую и, кажется, слушал Burzum. Я очень хорошо представлял, кто это такой у меня будет, чем он занимается и почему так выглядит. В помощь себе делал скрины и дорисовывал недостающие детали. Начинаю, как правило, с концепта (если его нет), потом уже берусь за геометрию и придумываю яркие, характерные черты: персонаж должен стать живым, а не безликой и бездушной куклой, потом все довожу и шлифую, чтобы модель была технически законченной.

? А чем занимаетесь для души?

В основном рисую для себя или моделирую, вот сейчас разрабатываю серию чудищ «в интерьере», очень люблю воплощать свои идеи! Вообще очень нравится «креативить» — так я держу себя в тонусе. Всегда готовлюсь делать свой проект, который выдержу в одном стиле от начала и до конца, такой момент все равно наступит! Еще люблю играть на консолях подолгу, а если совсем нет сил смотреть на компьютер и карандаш, то не прочь напиться со всеми наипозорнейшими последствиями (улыбается).

? Собираетесь перебираться за рубеж?

? В какую студию вы хотели бы попасть?

Да, планирую. Одна из любимых зарубежных

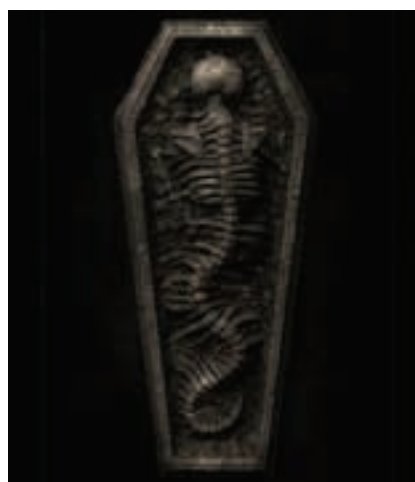
студий — id Software. Можно сказать, что я учился, смотря на них и следя за их прогрессом от проекта к проекту.

? Вы себя считаете хардкорным игроком? Любите компьютерные игры?

Конечно, очень люблю компьютерные игры, но в основном играю на приставках, вот недавно взахлеб прошел Gears of War, очень долго и крепко играл, пока в глазах не появилось ощущение песка! До этого особенно много рубился по Сети в StarCraft, Warcraft и Quake. Обязательно упомяну Fallout и Fallout 2 — прошел с удовольствием обе части. В остальные просто помногу играл. Да, могу назвать себя хардкорным геймером, но играю далеко не во все.

? Что привнесла эра next-gen и конкретно Zbrush* в компьютерную графику? Какие возможности появились?

Если брать игры, то использование карт нормалей (практически в каждой современной игре, хотя пионеры технологии: Doom 3 и Far Cry) — идеальная имитация высокополигональных моделей в реальном времени. Я считаю, что это такой же прорыв, как и переход с 2D на 3D, представьте свои ощущения, если во времена, например, Quake 2 вы бы увидели демку Doom 3 или Gears of War! Думаю, глаза бы выкатились из орбит... Если говорить о работе художников, появились очень удобные пакеты для скульптинга**, где можно хорошо развернуться и очень удобно и быстро воплотить задуманное! Раньше такого невозможно было добиться, разве что адской каторгой, на которую не все решались из-за неудобства и технических ограничений по полигонам. А сейчас можно лепить модели, не пачкая рук. Это просто волшебный софт, о котором раньше и мечтать нельзя было, сейчас можно сделать всё, все возможности есть, предела нет.



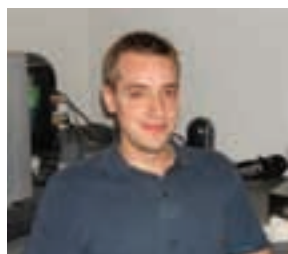
PROFILE

1. Полное имя: Паркин Дмитрий Александрович
2. Дата рождения: 10.08.1982
3. Никнейм: ParkParkin
4. Специализируется в: horror art
5. Работал над проектами: Fallout 3, Damnation, неанонсированный отечественный хоррор, W.E.L.L. online, «Приключения капитана Блага», Swashbucklers, «Меченосец», «Дилемма», «Власть закона», «Ког доступа: РАЙ».
6. Последняя впечатлившая игра: Gears of War
7. Обычно одет: в чистое! стиль выбирает по настроению и ситуации.
8. По жизни любит: ...полноценно отдыхать с ощущением хорошо сделанной работы!
9. Не любит: зануд и нытиков.
10. Девиз: Абракадабра!
11. Личная страничка: www.parkparkin.com

* Zbrush — программа для «цифровой лепки», позволяющая создавать высокодетализированные 3D-модели. Графические образы Zbrush состоят из «пиксолов» (pixel) — элементов изображения, в отличие от обычных пикселей, обладающих не только координатами на плоскости и цветом, но и глубиной.

** Скульптинг (англ. sculpting), «цифровая лепка» — прогрессивный вид 3D-моделирования, использующий цифровые техники, имитирующие работу скульпторов. Скульптинг позволяет «рисовать по модели» с помощью фактурных кистей, вдавливая или вытягивая материал.

КТО РАБОТАЕТ НАД FALLOUT 3



Иштван Пели
(Istvan Pely)

- Должность в Fallout 3: ведущий художник
- Чем занимается: отвечает за весь арт и общее оформление проекта
- Заслуги: ведущий художник Oblivion, автор игр Symbiocom и Zero Critical.



Джош Джонс
(Josh Jones)

- Должность в Fallout 3: ведущий художник по персонажам
- Чем занимается: полностью контролирует создание персонажа — от его рождения в голове дизайнера до анимации и «прописки» в игре.



Эрик Джей Капони
(Erik J. Caponi)

- Должность в Fallout 3: гейм-дизайнер
- Чем занимается: разработкой, балансом и внедрением игровых систем в Fallout 3, скриптованием поведения NPC, созданием и внедрением в игру квестов
- Заслуги: дизайнер квестов в Oblivion, Shivering Isles и Knights of the Nine, до этого Эрик работал дизайнером миссий в недооцененной Matrix Online.



Наталья Смирнова

- Должность в Fallout 3: художник по интерфейсу
- Чем занимается: проектирует весь интерфейс в игре — начиная со стиля и заканчивая созданием всех кнопочек.
- Заслуги: первая должность в игровой индустрии — художник по интерфейсу в Oblivion. Наша соотечественница, окончила Московский Технологический Институт с дипломом художника по костюмам. Немного работала по специальности, позже переехала в США в компанию Vir2L Studios, это одно из подразделений Zenimax Media Inc (куда и входит Bethesda Softworks), а оттуда — в студию по разработке игр. **СИ**



Эмиль Пальяруло
(Emil Pagliarulo)

- Должность в Fallout 3: главный дизайнер
- Чем занимается: отвечает за развитие проекта, игровую механику, геймплей, сюжет
- Заслуги: приложил руку к таким играм, как Thief II, Thief: Deadly Shadows, Oblivion. Интересный факт — Эмиль пока так и не поиграл в демоверсию Van Buren (версию Fallout 3, сделанную Black Isle), но уверен, что когда-нибудь любопытство все же одержит верх.



Марк Ламперт
(Mark Lampert)

- Должность в Fallout 3: инженер по звуку и звуковому дизайну
- Чем занимается: курирует создание звуковой дорожки, записывает и обрабатывает ее, проводит кастинг актеров, постоянно обсуждает с дизайнерами новые идеи
- Заслуги: ответственен за озвучку в Oblivion. В узких кругах также известен как первый актер motion capture (захват движения для анимации персонажей) в самых ранних билдах Fallout 3. Так что благодаря Марку многие персонажи игры сделали свои первые шаги в мире пустоши.



Клара Струтерс
(Clara Struthers)

- Должность в Fallout 3: художник по заполнению мира
- Чем занимается: создает города и разнообразные игровые арены
- Заслуги: ее перу принадлежит великолепный город Anvil из Oblivion с доком, лодками, маяком и замком, а также Crucible из Shivering Isles.



В создании концептов для игры участвовал известнейший независимый художник Крэг Муллинс (Craig Mullins), работавший, к примеру, над великолепными заставками к Age of Empires III. На его личном сайте можно увидеть огромное количество потрясающих работ: <http://www.goodbrush.com>

Коллектив Bethesda Softworks, работающий над третьей частью, огромен. Костяк команды — это люди, сделавшие Oblivion. Причем многие любят мир Fallout и с удовольствием играли в первые две части. Для них это не просто работа, а нечто большее.

Запад vs Восток
Демократия vs Нефть
M1 ABRAMS VS T-72



WARFARE



ВОЙНА КАК (ПОСЛЕДНИЙ) АРГУМЕНТ



© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Русобит-Публишинг». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется
по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Русобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/.



ЧТО ЗНАЕМ?

В 2008-м сериал Rainbow Six ознаменует свое десятилетие появлением шестой игры. Юбилей нам предстоит снова провести в Лас-Вегасе. Ну а там, как всегда, неладно: над Столицей развлечений сгущаются тучи, ведь жестокие экстремисты готовы на все. Нам предстоит возглавить группу бойцов и освободить город от гирры терроризма. Пусть злодеи всех мастей знают: отряд «Рагура» не дремлет.

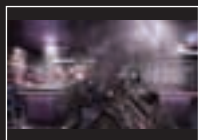
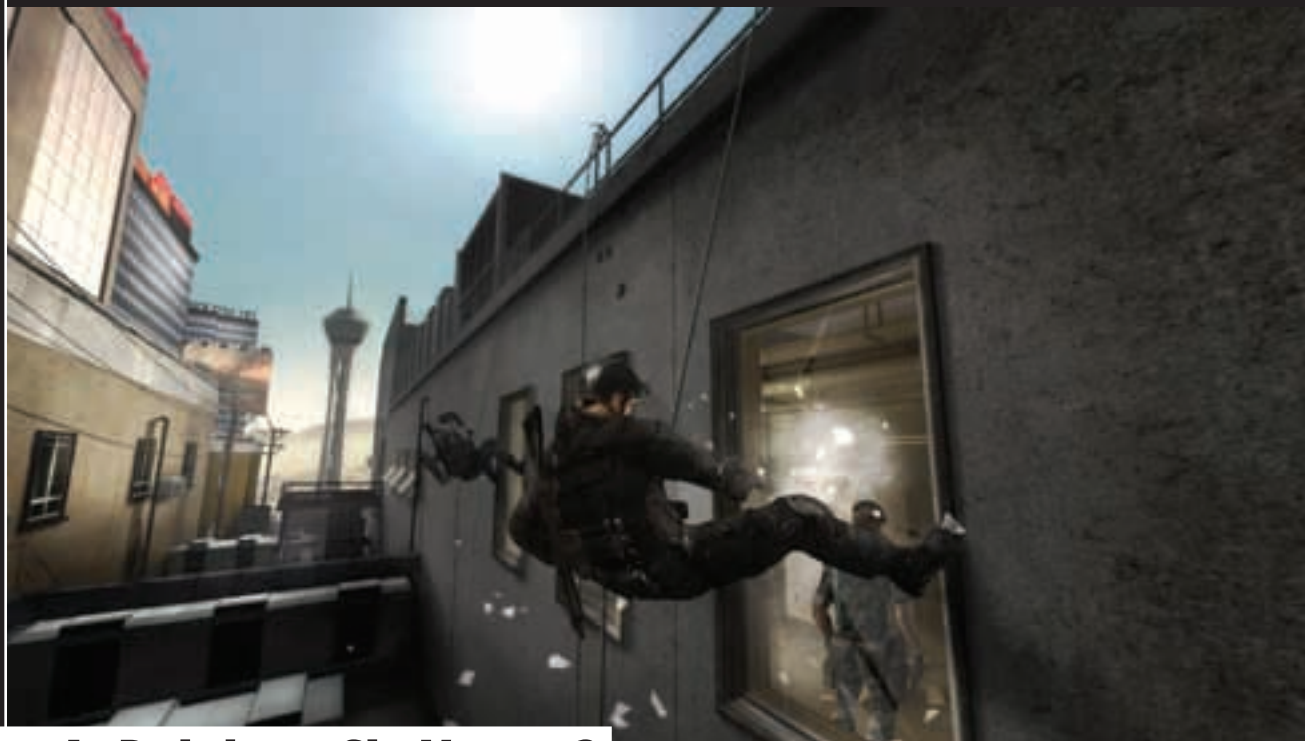
ЧЕГО ЖДЕМ?

Взаимопроникновения одиночного и онлайн-режимов, позволяющего любовно выращенного и хорошо обученного на полях одиночных кампаний героя выпустить в многопользовательские джунгли.



Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

ПЛАТФОРМЫ: PC, PS3, XBOX 360 | КОГДА В ЕВРОПЕ: 14 МАРТА 2008 ГОДА





ПРАВДА

о девятой роте

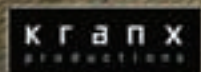
ИГРА ПО МАТЕРИАЛАМ РАССЛЕДОВАНИЯ
 СР. О/У ГОРБИНА

*Кого мы в жизни помним:
 маму и отца, любимого учителя,
 друга, любимого писателя, любимую.
 На всю жизнь в моей памяти
 имена тридцати восьми моих братьев.
 Высота 3234.*

*Гвардии старший сержант
 Владимир Вершин.*



РЕКОНСТРУКЦИЯ ПОДВИГА





ЧТО ЗНАЕМ?

Не имеющее аналогов уникальное смешение экшна, стратегии и музыкальной игры с оригинальным дизайном в лучших традициях LocoRoco.

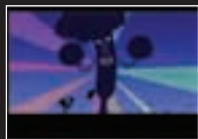
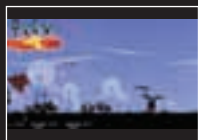
ЧЕГО ЖДЕМ?

Яркой, психоделичной, оригинальной игры с отличным музыкальным сопровождением.



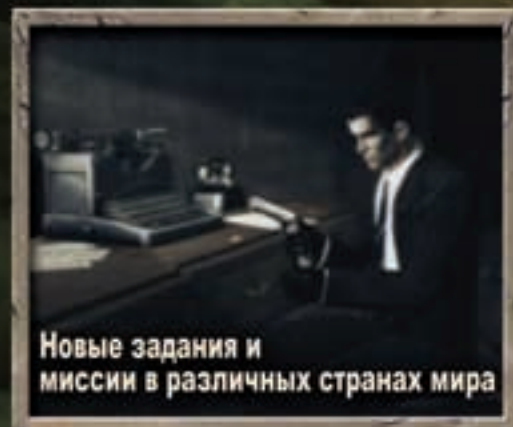
Patapon

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА В ЕВРОПЕ: В ФЕВРАЛЕ 2008 ГОДА



ТАЙНАЯ ВОЙНА СЕМЕНА СТРОГОВА

СМЕРТЬ ШПИОНАМ МОМЕНТ ИСТИНЫ



Новые задания и
миссии в различных странах мира

Уникальные спецсредства для
бесшумного уничтожения
противника



Усовершенствованная графика
и анимация



ЧТО ЗНАЕМ?

Более «серьезная» по сравнению с Blue Dragon RPG от создателя легендарной Final Fantasy, занимающая аж 4 (четыре) двухслойных DVD.

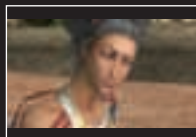
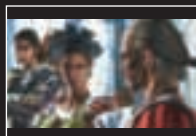
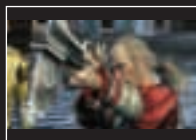
ЧЕГО ЖДЕМ?

Эпичного сюжета, хорошей боевой системы и отказа от заржавевших жанровых клише, столь явно проявившихся в предыдущей игре Хиранобу Сакагути.



Lost Odyssey

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА В США: 12 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА



ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®



Огромный модельный ряд
внедорожников: Hummer,
GMC, Chevrolet, Cadillac и др.



Настоящий оффроад по всему
миру: от Крымских гор
до песков Невады.



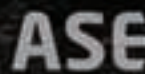
Сотни вариантов внешнего
тюнинга, десятки деталей
и запчастей.



Полный комплект джипера:
лебедка, GPS, пониженная
передача, блокировки.

Продолжение лучшего симулятора 2007 г.*

Все подробности на сайте www.4x4game.ru



avalon style
entertainment

**ЧТО ЗНАЕМ?**

Продолжение линейки многопользовательских шутеров. На дворе недалекое будущее, трения между европейскими странами и азиатскими государствами зашли так далеко, что разгорелся вооруженный конфликт. А в самой гуще событий, как всегда, мы, точнее наш герой, один из четырех бойцов спецподразделения. Все эти повивавшие виды и потрепанные жизнью ребята разные: у каждого своя судьба, собственные мотивы и резоны, а потому нас ждут весьма драматичные события.

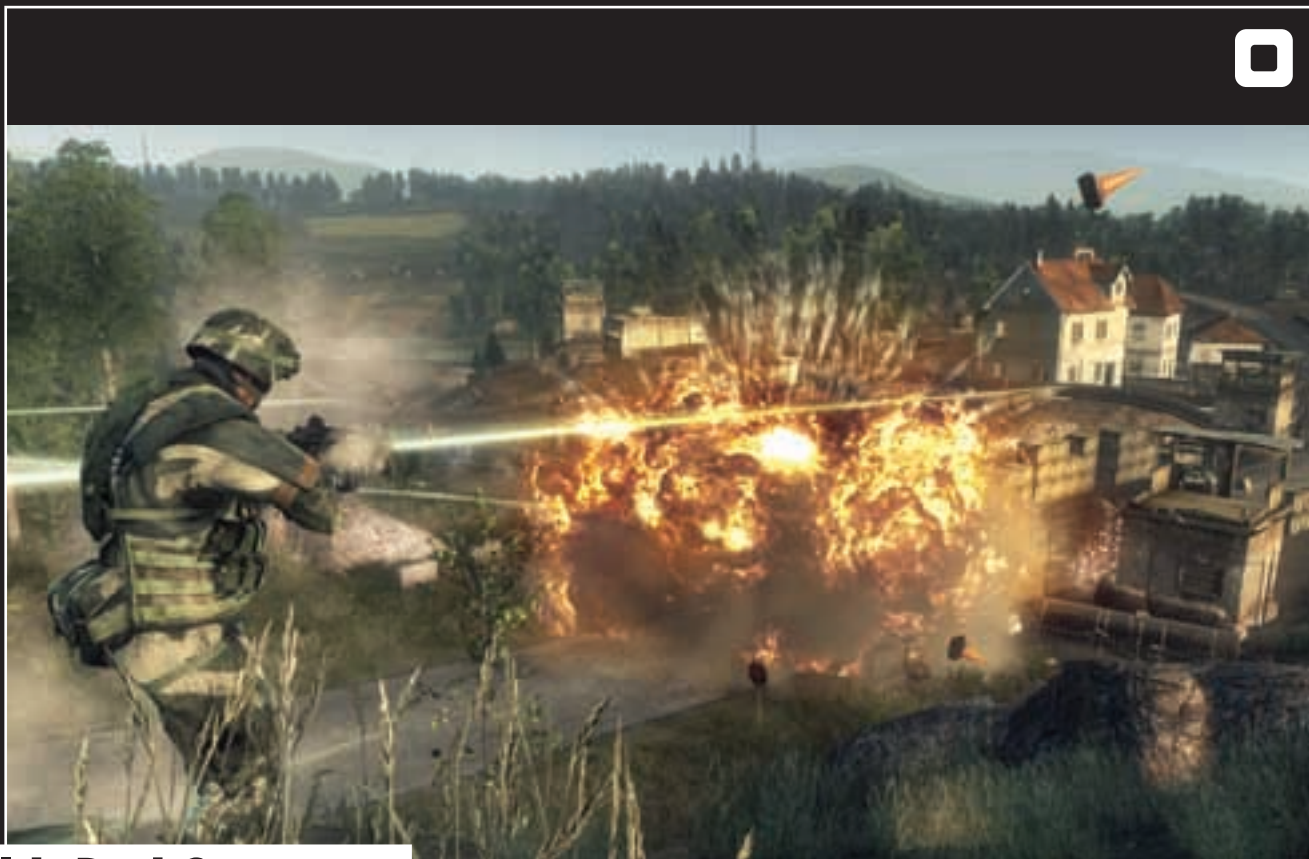
ЧЕГО ЖДЕМ?

Небывалой интерактивности, позволяющей с киношным шиком разносить по камушкам все, что пожелаем мы сами, а не авторы игры.



Battlefield: Bad Company

ПЛАТФОРМЫ: PS3, XBOX 360 | КОГДА: В 2008 ГОДУ





The poster features a dramatic scene of a red sports car, heavily damaged and engulfed in flames, with a figure emerging from the wreckage. In the background, a blue car is visible, and a green car is partially shown on the right. The title 'DEATH TRACK' is prominently displayed in a stylized font, with 'ВОЗРОЖДЕНИЕ' (Resurrection) written below it. The overall atmosphere is intense and action-packed.

DEATH TRACK

ВОЗРОЖДЕНИЕ



ЧТО ЗНАЕМ?

Герои наиболее часто упоминаемого на страницах «СИ» аниме-сериала исследуют таинственный остров, нежданно-негаданно выросший из моря прямо под их кораблем. Инновационное Wii-управление им в помощь!

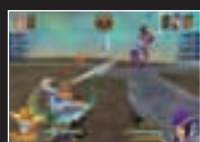
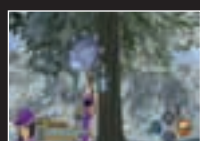
ЧЕГО ЖДЕМ?

Того, что Игорь Сонин наконец-таки купит себе «Гейм-куб с нунчаками».



One Piece: Unlimited Adventure

ПЛАТФОРМА: Wii | КОГДА В США: 22 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА



Создай свою легенду!

King's Bounty™

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ



Сказочно фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной King's Bounty™
от создателей серии "Космические Рейнджеры".

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive.
РЕКЛАМА

KATAURI
INTERACTIVE

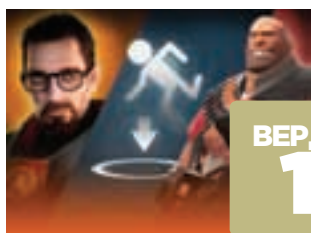
Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ В АШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

The Orange Box

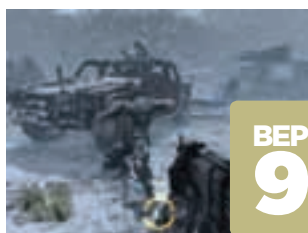


ВЕРДИКТ
10

Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

ПЛАТФОРМЫ:
PC, Xbox 360, PS3
ЖАНР:
shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Valve / Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:
Valve

Crysis



ВЕРДИКТ
9.5

А вот и он: самый, пожалуй, раскрученный FPS этого года. Даже если ваша машина соответствует заоблачным системным требованиям, это не поможет: эта графика рассчитана на компьютеры завтрашнего дня. Смерть пришельцам!

ПЛАТФОРМЫ:
PC
ЖАНР:
shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:
Crytek

Call of Duty 4: Modern Warfare



ВЕРДИКТ
9.0

Среди доброго десятка крутых шутеров, вышедших этой осенью, немурено и затеряться, однако ж продолжению прославленного сериала это вряд ли грозит: актуальная тематика, непрерывный экшн и оригинальный мультиплеер «с ролевыми элементами».

ПЛАТФОРМЫ:
PC, Xbox 360, Playstation 3
ЖАНР:
shooter.first-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Activision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games
РАЗРАБОТЧИК:
Infinity Ward

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The Orange Box	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№21(246)
2	Crysis	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№24(249)
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин	№23(248)
4	Unreal Tournament III	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Роман Тарасенко	№23(248)
5	BioShock	PC, Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каньгин	№18(243)
6	Ведьмак	PC	role-playing.PC-style	Александр Трифонов	№24(249)
7	World in Conflict	PC, Xbox 360	strategy.real-time.modern	Олег Хажинский	№17(242)
8	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
9	Hellgate: London	PC	role-playing.action-RPG	Александр Каньгин	№01(250)
10	Enemy Territory: Quake Wars	PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каньгин	№19(244)

ПРИСТАВКИ

The Orange Box



ВЕРДИКТ
10

Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

ПЛАТФОРМЫ:
Xbox 360, PS3, PC
ЖАНР:
shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Valve / Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:
Valve

Super Mario Galaxy



ВЕРДИКТ
9.0

Как и прочие игры Миямото, Super Mario Galaxy с пленок находилась в центре внимания и прессы, и рядовых пользователей. И ведь довольно успешно. И ведь в итоге для современной игровой индустрии почти исключительный. Без хорошего гриба дело точно не обошлось!

ПЛАТФОРМА:
Wii
ЖАНР:
action-adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК:
Nintendo EAD

Mass Effect



ВЕРДИКТ
9.0

Открытый космос гарантирует поистине бескрайние возможности. Вырвавшись с Земли, люди успели влезть и в большую политику, и в организованную преступность, всюду демонстрируя завидную прыть и нешуточный напор. Кем станет ваш командор Шепард, товарищ?

ПЛАТФОРМА:
Xbox 360
ЖАНР:
role-playing.pc-style.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Алион»
РАЗРАБОТЧИК:
BioWare

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The Orange Box	PS3, Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Денис Никишин	№21(246)
2	Super Mario Galaxy	Wii	action-adventure	Сергей Цилюрник, Red Cat, Артем Шорохов	№02(251)
3	Mass Effect	Xbox 360	role-playing.pc-style.sci-fi	Александр Устинов, The Stig, Red Cat	№02(251)
4	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	action-adventure.first-person	Сергей Цилюрник, Евгений Закиров, Дания Леви	№19(244)
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Александр Устинов	№23(248)
6	Halo 3	Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Устинов, Артем Шорохов	№21(246)
7	BioShock	Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каньгин, Red Cat	№18(243)
8	Super Paper Mario	Wii	action.platform/adventure	Артем Шорохов	№18(243)
9	Uncharted: Drake's Fortune	PS3	action(adventure).modern	Артем Шорохов, Александр Устинов, The Stig	№24(249)
10	Ratchet & Clank Future: ToD	PS3	shooter.third-person	Red Cat	№01(250)

КОДЕКС ВОЙНЫ ВЫСШАЯ РАСА

ЭЛЬФЫ
ВСТУПАЮТ
В ИГРУ

- ◆ Сюжетная кампания из 18 миссий
- ◆ Улучшенный искусственный интеллект
- ◆ Доселе неизвестные герои – Лорд Сагиттель и волшебница Тильвен
- ◆ Новые уровни для одиночного и многопользовательского прохождения



Гид покупателя: Железо

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК, КОНСОЛИ И АКСЕССУАРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ГЕЙМЕРАМ-НОВИЧКАМ О ЛУЧШЕМ «ЖЕЛЕЗЕ» ДЛЯ ИГР. ОНО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ, ЧТОБЫ ЛИЧНО ОЦЕНИТЬ ВСЕ ХИТЫ, О КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ НА СТРАНИЦАХ «СИ». В СЛУЧАЕ С РС-ПРОЕКТАМИ ПОНАДОБЯТСЯ ХОРОШАЯ ВИДЕОКАРТА И ДРУГИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ. А ЧТОБЫ ЗАПУСТИТЬ ИГРУ ДЛЯ PLAYSTATION 2 ИЛИ XBOX 360, НУЖНО ПРИОБРЕСТИ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ПРИСТАВКУ. В ОТЛИЧИЕ ОТ ИГР, ЗДЕСЬ НЕТ ХИТ-ПАРАДА ЛУЧШИХ ПОКУПОК. ВМЕСТО ЭТОГО КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ОБ ОДНОМ РЕКОМЕНДУЕМОМ НАМИ УСТРОЙСТВЕ ДЛЯ РС-ИГР И ОДНОМ – ДЛЯ ПРИСТАВОЧНЫХ ИГР.

РС

ШАГ ВПЕРЕД

Через полгода после выпуска первых образцов двухтысячной серии Radeon HD на свет появилось усовершенствованное семейство трехтысячников. Особенно интересны графические адаптеры на базе Radeon HD 3850 (чип RV670), стоимость которых должна быть в районе \$200. Чипсет RV670 основан на архитектуре R6xx. Новое ядро включает в себя все основные особенности этого семейства, такие как унифицированная шейдерная архитектура, полная поддержка DirectX 10.1, качественные методы анизотропной фильтрации и новый алгоритм сглаживания с увеличенным количеством выборок. Основное технологическое изменение — технология производства 55 нм, позволившая снизить затраты на производство.

Также следует сказать, что компания AMD изменила принцип маркировки видеокарт ATI RADEON. Теперь в названии первая цифра означает поколение видеокарт (актуальное 3xxx), вторая цифра (в данном случае x8xx) — семейство видеокарт, а третья и четвертая (xx50) — конкретную модель видеокарты в пределах одного семейства. Для простоты можно сказать, что 50 соответствует суффиксу PRO, а 70 — XT.

Видеокарта на таком чипе под маркой Asus появится в продаже уже совсем скоро. Ее официальное название EAN3850/G/HTDI/512M. Особенность новинки в нестандартной системе охлаждения. В ее основу будет положен кулер Glaciator. Производитель обещает, что такой кулер будет шуметь в два раза меньше, а охлаждать на 20 градусов Цельсия лучше! Что до технических характеристик, то EAN3850/G/HTDI/512M оснащается 512 Мбайт памяти типа GDDR-3. Частоты ядра и памяти равны 668/1656 МГц.



КОНСОЛИ



PLAYSTATION 3

Приставка поступила в продажу в США и Японии в ноябре 2007 года, с весны 2007 появилась в России и в Европе. Это домашняя игровая система седьмого поколения, прямой конкурент Xbox 360 и Nintendo Wii. На данный момент она занимает третье место по продажам в целом в мире, хотя и обгоняет Xbox 360 в Японии. Всего продано около 5.5 млн. систем. Основной носитель информации — диски формата Blu-ray, однако приставка поддерживает также SACD, DVD и CD. Для игр и фильмов на Blu-ray приставка PlayStation 3 выводит графику высокого разрешения — вплоть до 1080p. После обновления прошивки приставка умеет еще и преобразовывать видеосигнал для обычных DVD, а также игр для PlayStation и PlayStation 2 в стандарт HDTV (чтобы избежать эффекта пикселизации). Изначально существовали две модели приставки — с винчестером на 20 Гбайт и 60 Гбайт; от первой постепенно отказались, от второй — тоже. Обе умели запускать часть игр для PS2. Сейчас в продаже в Европе и России находится версия на 40 Гбайт, причем без обратной совместимости. Стоит она 15990 рублей. К настоящему моменту лучшие игры для приставки — платформенный боевик Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, приключенческий боевик Uncharted: Drake's Fortune и файтинг Virtua Fighter 5. Только на PlayStation 3 выйдут такие суперхиты, как Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Tekken 6 и Final Fantasy XIII. Считается, что PlayStation 3 — самая мощная игровая система на рынке, однако графика в проектах для PS3 и Xbox 360 находится на одном уровне.

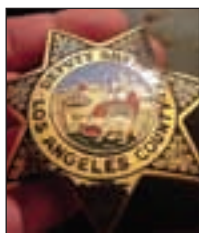
Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНЕСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ, ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.



Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Путешественник

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Supreme Commander

Мой билет на самолет в LA был куплен через Интернет. На регистрацию я пришел с листочком бумаги, на котором был распечатан емейл из «Аэрофлота». Все прошло нормально, хотя другие пассажиры, с обычными билетами, на меня подозрительно косились. Ну, почти нормально. В Москве меня не нашли в базе пассажиров, потому что были перепутаны мои имя и фамилия (одно с другим, в смысле). А в Лос-Анджелесе выдали посадочный талон на рейс в Монтеррей.

Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru

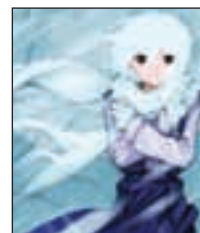


СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
вызвали посылку

Пошла уже вторая неделя, как Данте ночует в железной клетушке где-то в аэропорту Шереметьево (или Домодедово?) – а вместе с ним и сотни посылок, которые ждут очереди на таможенный досмотр. Компания EMS, о которой писал Сережа Цилюрик в «СИ» №24, все еще не вернулась к прежнему расписанию доставки. Вот и кукуют на таможенные почтовые отправления, а я волнуясь, успеет ли статуетка от Kotobukiya добраться ко мне го Нового года.

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Пишите письма!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Half-Life 2
Tomb Raider Anniversary

Появление комикса «Консолные войны» наверняка заметили все. Другое дело – не менее выстраданная рубрика Live Network Channel, которая в этом номере наконец-то (ура!) увидела свет. И ведь вы, любимые наши читатели, действительно можете помочь нам в деле совершенствования «Страны» – не сочтите за труу написать отзыв, поделиться мнением, предложить что-то новое... И, чем черт не шутит, вдруг именно из вашего письма родится свежая концепция?

Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru



СТАТУС:
Телеведущий

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2

Место любимого многопользовательского шутера окончательно заняла Team Fortress 2. Игрую чаще всего за снайпера: с какими товарищами по команде ни попадешь, ты, если не дурак, все равно будешь полезен. Самый шик – убивать прибегающих шпионов своим мачете или подстреливать еще «на полете», пока они маскируются под наших. Впрочем, какой бы замечательной TF2 ни была, в нее сейчас одновременно играет около пяти тысяч человек. В CS – триста пятьдесят тысяч.

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
Guilty Conscience

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Aquadria demo
«Зона 22: Территория страха»

Чуть меньше года назад в «Стране Игр» под моим именем был опубликован материал «RTS и время». Однако на самом деле текст являлся исправленной, местами урезанной, местами расширенной версией документа, автор которого мне был тогда неизвестен. Недавно я узнал, что его зовут Иван Горцев, и он недоволен тем, что остался «в тени». Иван, извини, что мы тебя тогда не упомянули. Исправляем свою ошибку.

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

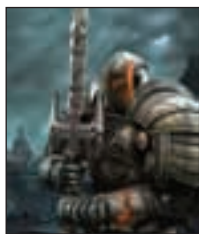


СТАТУС:
Безнравственная личность

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Avencast

С удивлением узнала из лицензионного соглашения TimeShift, что компании Sierra отныне принадлежат права на «методы действий, нравственные нормы». Что следующее присвоит себе издатели? Физические законы? Химические реакции? «Все права на запах типографской краски от мануала принадлежат компании Sierra, запрещается открывать коробку с игрой в присутствии людей, не согласных с настоящим соглашением»?

Александр «Sohy-ku» Солярский
solyarskyi@gameland.ru

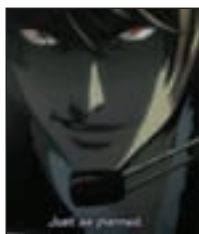


СТАТУС:
Злобный монтажёр

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Final Fantasy Tactics
Tekken 5: Dark Resurrection

На пару со Спейсменом осваиваем кооперативный режим мультиплеера в новоявленной реинкарнации Final Fantasy Tactics. Успешное спасение двух желтокрылых чокобо плавно перетекло в зачистку на болоте, где и полегло все наше бравое войско. Мы поклялись отомстить и в очередной раз убедились, что не перевелись еще сложные игры. Если так пойдет, то, может, и на наш век хватит...

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:
Все идет по плану!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2
Super Mario Galaxy

Попробовал Super Mario Galaxy. Первые впечатления – крышесносительные. Начинает казаться, что все 3D-платформеры, в которые играл раньше, на самом деле плоские. И гравитация теперь как-то совсем неприлично стесняет. Надеюсь, что дальше игра не разочарует – ведь практически все предыдущие платформеры с участием усатого водопроводчика меня совершенно не зацепили и были брошены на середине.

Red Cat
chaosman@rambler.ru



СТАТУС:
Злобный зритель

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Uncharted: Drake's Fortune
Metroid Prime 3: Corruption

Взялся тут как-то пересматривать «Чужого» – того самого, сего, борогата, снятого за сущие, по нынешним меркам, копейки, с молодой Сигурни Уивер в главной роли. Потом, раз пошла такая пьянка, не поленился освежить впечатления от оригинального «Хищника». А потом взял, да и запустил первую часть «Чужой против Хищника». И сразу на душе стало так грустно-грустно: слабеет Голливуд, не кошельком, но головой.

Half-Life® 2: Episode Two



Team Fortress® 2



Portal™



The Orange Box®

▸ Пять игр. Один комплект.



PLAYSTATION 3



► Самое полное собрание Half Life 2, включая Episode 1 и Episode 2.



► Team Fortress 2: одна из самых ожидаемых коллективных игр года.

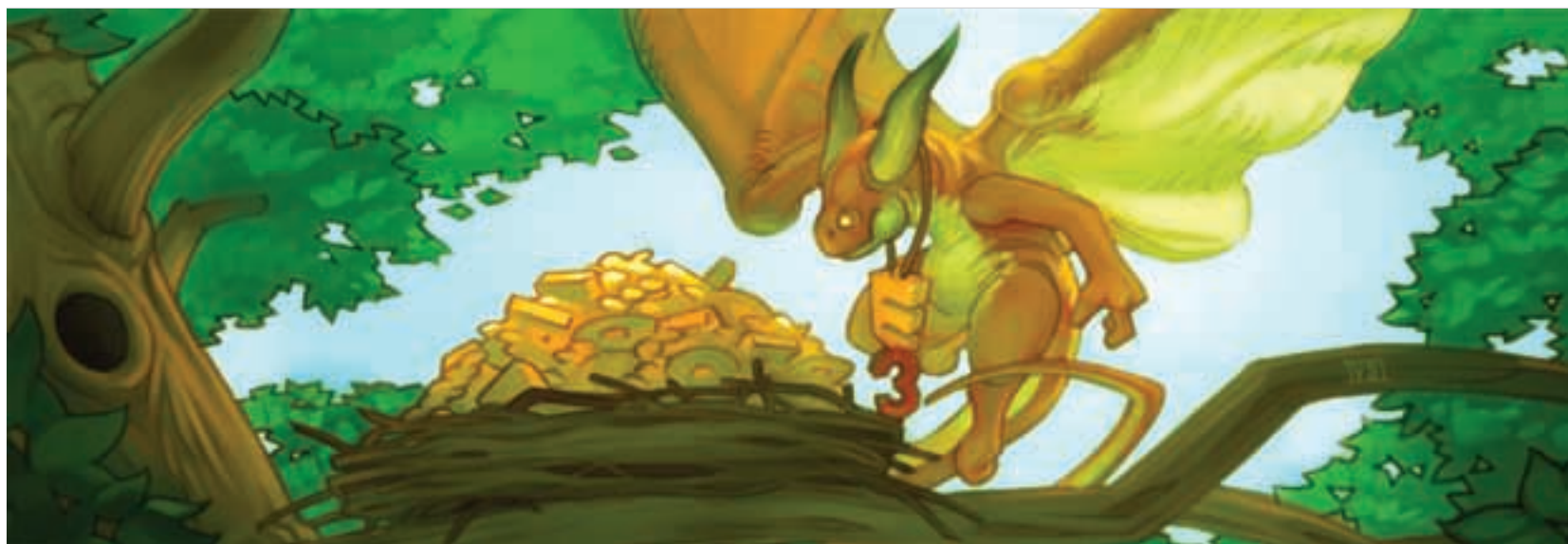


► Portal: Невероятный сплав головоломки, боевика и приключенческой игры.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ

www.whatistheorangebox.com



Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

ДОЛОЙ СВОБОДУ!

Мнение редакции не обязательно
совпадает с мнением колумниста.



Я НЕ РАЗ ГОВОРИЛ О ТОМ, ЧТО ИГРЫ С ОТКРЫТЫМ МИРОМ, КОТОРЫЙ МОЖНО СВОБОДНО ИССЛЕДОВАТЬ, СТАНУТ ВИЗИТНОЙ КАРТОЧКОЙ ПЛАТФОРМ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ – ВЕРНЕЕ, PS3 И XBOX 360. ТАК ЛИ ХОРОШО ЭТО?

В конце 90-х годов в среде хардкорных геймеров установилось прочное мнение о том, что трехмерные игры для PS one и Saturn – зло. И Sony, и Sega пытались продемонстрировать всю мощь своих приставок, и оттого старались избавиться от 2D в том числе и в тех случаях, когда это шло во вред геймплею. Устанавливались даже жесткие ограничения для независимых издателей – дескать, игры со спрайтами не пройдут контроль качества. Конечно, на 32-битных платформах было полно хороших трехмерных игр – вернее, тех, где 3D-возможности железа использовались с умом. Негодование вызывал тот факт, что 3D применяют к месту и не к месту (это и есть то самое «зло», о котором я говорил выше). И оттого 2D-игры ценились хардкорщиками особенно высоко. Меж тем революция в графике – действительно главное достижение 32-битных приставок. И к концу их жизненного цикла и платформодержатели, и независимые издатели с разработчиками более-менее определились, где 3D нужно, а где – не очень. Можно спорить о том, что было главной «фишкой» следующего поколения – то бишь, PlayStation 2, GameCube и Xbox. Наверное, все же доведение до ума 3D-графики и оттеснение 2D в лагерь нишевых развлечений. Появилась возможность хорошо перевести в 3D все основные жанры и сериалы – пусть даже в первые годы существования приставок это удавалось не всем разработчикам. Наконец, от PlayStation 3 и Xbox 360 (а также от современных им PC) ждут гигантские миры с широкой свободой действия и реалистичную физику в самых разных типах игр. О физике поговорим лучше через пару лет, а вот свобода действий есть уже здесь и сейчас. Приведу лишь несколько примеров из свежего. Assassin's Creed, The Simpsons Game и S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – все это игры, где до определенной степени можно «идти куда угодно и делать что хочешь». Игры очень разные – приключенческий боевик, платформер и шутер от первого лица.

И все же поводом для написания колонки стали не они, а гонки Burnout Paradise, которые мы с Мишей Разумкиным успели мельком посмотреть. Я охотно верю, что они могут оказаться отличной игрой, однако первые двадцать минут знакомства оставили после себя легкое недоумение. Делать можно что угодно, но почему-то очень хочется, чтобы кто-нибудь объяснил, что именно делать, а свободу оставил себе. Вопрос о том, что лучше – свобода или линейность (или, если внушительнее, свобода или порядок) – уже много лет мучает поклонников RPG. Сторонники первого подхода, по большей части, – писишники, второго – консольщики. И тот, и другой имеют право на жизнь и непосредственно не связаны с платформами – те же новые проекты сериала Grand Theft Auto в первую голову выйдут на приставках, а не PC. Суть противоречий в том, что в одном случае геймеру предлагается свобода действий с оговоркой о том, что в каждый конкретный момент его выбор может оказаться и не-правильным (и, как следствие, ему будет скучно). В другом человека ведут за ручку по единственно возможному маршруту, на котором собрано все то хорошее, что в игре есть. Первый вариант предполагает то, что геймер берет на себя от-

ветственность за все свои действия. Во втором он перекладывает ее на плечи разработчиков и желает просто расслабиться и получать удовольствие. Burnout Revenge – типичный пример второго подхода, Burnout Paradise – первого. Переход от одного к другому сравним с превращением Super Mario World в Super Mario 64. Как и 3D-графика во времена PS one, свобода действий сама по себе не является недостатком – скорее уж, достоинством. Проблема в том, что сделать хорошую игру со свободой действий гораздо – на порядок! – сложнее, чем такую же, но строго линейную. Несколько лет назад ограничения носили технический характер – сложно было держать в памяти приставки огромный город с кучей людей и иных объектов и отображать его с нужным качеством графики. Появление платформ нового поколения развязало руки разработчикам, и многие из них упустили из виду то, что еще неплохо было бы поднять на новый уровень гейм-дизайн. Ведь нужно исключить ситуации, когда геймер не знает, что ему делать, скучает от однообразия происходящего, не понимает, о чем игра. Очевидно, что во многих случаях решение о «свободе действий» принималось отнюдь не специалистами по игровостроению, а мар-

кетологами, которые по ночам засыпают в обнимку с графиками ежемесячных продаж Grand Theft Auto: San Andreas. Появление в последние годы множества «GTA, но про войну» и «GTA, но про суперменов» (создатели которых не скрывают того, что послужило источником вдохновения) – отличное тому доказательство. Как и в случае с 3D-графикой в конце девяностых, среди них есть немало действительно хороших игр. Конечная цель этих манипуляций с геймплеем также понятна и достойна одобрения – через пять лет, глядяшь, все игры будут подобны GTA и Shenmue (да и к «виртуальной реальности» именно они ближе всего). Однако тенденция, существующая здесь и сейчас (принести факел свободы во все жанры, и как можно скорее), раздражает. Игра Assassin's Creed могла бы оказаться лучшей в 2007 году, если бы не дурацкая свобода действий. В The Simpsons Game скучно бродить по Спрингфилду в поисках точки входа в миссию. Burnout стоило бы дать свободу в следующей части игры, а сначала сделать идеальную «обычную» аркадную гонку нового поколения. Прогресс остановить невозможно. Но даже парусные корабли – лишь когда действительно обогнали их по всем характеристикам.





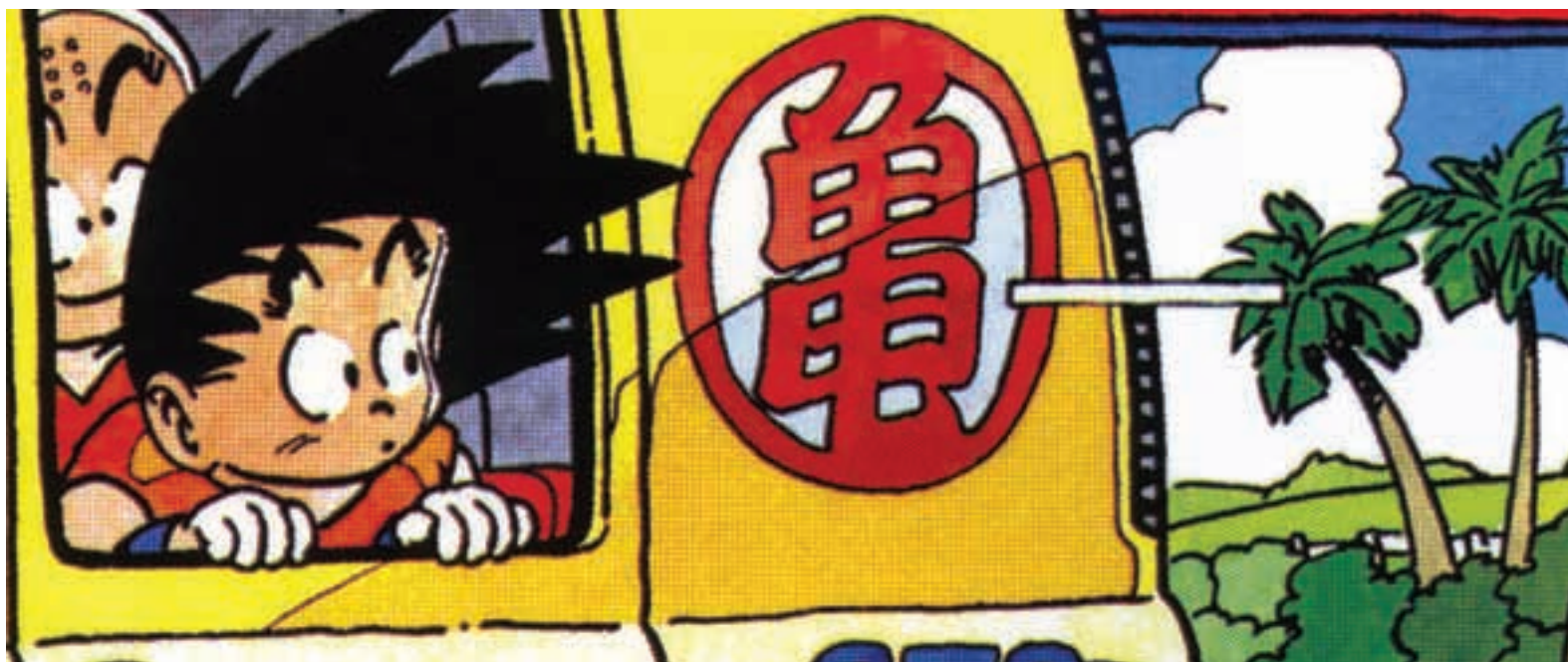
Золотая Орда

историческая RTS от World Forge, создателей "СПАРТЫ"
К ПОСЛЕДНЕМУ МОРЮ... ДО ПОСЛЕДНЕГО ВОИНА...



© 2007 World Forge. All rights reserved. Sparta © is registered trademark of World Forge.
© 2007 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru;
(495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.





Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колониста.



Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru

РЕТРО-ХИТ-ПАРАД: ЯПОНИЯ, ФЕВРАЛЬ 1993.

«ЛЮДИ НЕ ЗНАЮТ, КУДА ДЕВАТЬ ДЕНЬГИ!» — РАЗГНЕВАННЫЙ PINWIZZ ШВЫРНУЛ В УГОЛ ЖУРНАЛ, РАСКРЫТЫЙ НА СТРАНИЦЕ С ХИТ-ПАРАДАМИ: «В БОЛЕЕ ЦИВИЛИЗОВАННОЕ ВРЕМЯ ТАКОЙ ТУХЛЯК И ОТСТОЙ НИКОГДА НЕ ПРОБИЛСЯ БЫ В ЧАРТЫ!»

В более цивилизованное время — ровно пятнадцать лет назад — тоже было начало февраля. Над Японией, центром консольной индустрии, шли дожди, и термометры в Токио показывали около плюс семи градусов. В эту унылую (но жутко цивилизованную — не забудьте) пору островные хит-парады оккупировали игры для платформ Nintendo, и даже Sonic 2 болтался на окраинах второй десятки. Давайте посмотрим, какие картриджи были самыми популярными пятнадцать лет назад — в неделю 1-7 февраля 1993 года. Итак, НАЗАД!! В смысле, ВПЕРЕД!!

10. Street Fighter II: The World Warrior. (35 недель после выхода; продано 2 785 181 копия, из них 6 264 за последнюю неделю) Это самый первый второй «стритфайтер», к тому же в японской версии — до чехарды с именами персонажей. Первый, но не последний на этой приставке: дальше будут SFII Turbo: Hyper Fighting и The New Challengers, а под занавес 16-битной эры на ней появится еще и SF Zero 2.

9. Rockman World 3 (9 недель после выхода; продано 146 378 копий, из них 6 325 за последнюю неделю) Третья часть серии ремиксов оригинальных игр с NES для Game Boy — здесь собраны уровни и боссы из Rockman 3 и 4. Первые две части RW вышли в 1991 году, и если кому-то целый год не хватало того, чтобы его пилили, распыливали и забивали в землю отбойными молотками сердитые роботы, то под конец 1992-го он получил это в полном объеме.

8. Yoshi no Cookie (NES) (12 недель после выхода; продано 409 308 копий, из них 6 642 за последнюю неделю) Йоши есть на коробке, на некоторых заставках, но его практически нет в игре, как будто его позвали лишь в последний момент в рекламных целях. Линии из печенья составляет вездесущий Марио. Печенье в

результате должно бы пожирать живое ископаемое, да не видать его нигде — судя по всему, оно сбежало на Game Boy.

7. Garou Densetsu — Shukumei no Tatakai (11 недель после выхода; продано 340 722 копии, из них 8 385 за последнюю неделю) Так же как и Street Fighter II, Garou Densetsu, больше известная как Fatal Fury, сначала вышла на игровых автоматах в 1991-м. Главным отличием FF от SF было то, что в Fatal Fury бой велся на двух планах — от атаки противника можно было прыгнуть в глубь экрана. Это отсутствует в версии для SFC, что, видимо, не имело большого значения в 1993-м.

6. Yoshi no Cookie (Game Boy) (12 недель после выхода; продано 451 789 копий, из них 9 285 за последнюю неделю) Гораздо более заслуживающая своего названия игра, чем на NES — Йоши составляет ряды печенья на полных правах с Марио. Обратите внимание на то, что обе версии игры вышли в одно и то же время, но насколько отличаются их продажи. В 1993 году в создании обновленной Yoshi no Cookie для SNES будет участвовать Алексей Пажитнов.

5. Mickey no Magical Adventure (12 недель после выхода; продано 457 697 копий, из них 10 582 за последнюю неделю) Если вы играли в Chip and Dale и в Aladdin, которые тоже разрабатывались Capcom, то легко представите, на что Mickey no Magical Adventure похожа в действии. Манипуляции с предметами, прыжки по платформам, «сказочная» графика — эта формула работает всегда, а иногда она СРАБАТЫВАЕТ.

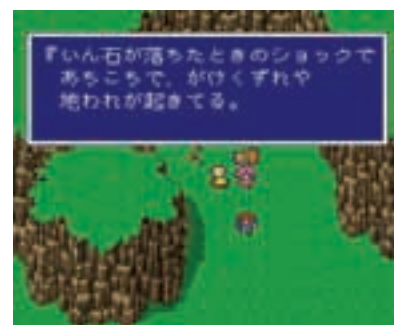
4. Dragon Quest V Tenkuu no Hanayome (20 недель после выхода; продано 2 677 160 копий, из них 10 960 за последнюю неделю) Вторая игра трилогии «Небесного замка» и первый Dragon Quest, вышедший на SNES. Несмотря на то что в январе 2008 должен выйти уже второй римейк DQ5 (это будет версия для

DS, первый был на PS2), этот эпик до сих пор не был официально переведен на английский язык, есть только патчи, сделанные фанатами.

3. Super Mario Land 2: Muttu no Kinka (16 недель после выхода; продано 1 489 668 копий, из них 25 197 за последнюю неделю) Первая часть Super Mario Land, которая вышла во время запуска Game Boy, выглядела скорее как пиратский клон или как новая часть Adventure Island, чем как настоящий платформер про Марио. При всем при этом она была отличной игрой. В SML2: Muttu no Kinka графику подняли до уровня Super Mario World, и на GB появился новый хит.

2. Super Mario Kart (24 недели после выхода; продано 2 703 086 копий, из них 27 267 за последнюю неделю) Когда протонные инжекторы Капитана Фэлкона из F-Zero начали сбавлять обороты, Марио влил топлива в гонки на основе режима Mode 7. SMK явилась прототипом как для игр в поджанре «гонки на франчайзе» (Diddy Kong Racing, Sonic R), так и для клонов, в самом удачном из которых, Wacky Wheels для PC, игрок развезжал на газонокосилке, кидаясь в соперников ежами.

1. Final Fantasy V (10 недель после выхода; продано 2 292 950 копий, из них 29 225 за последнюю неделю) В FFV вернулась система профессий из восьмимбитной третьей части. Профессии — те же самые классы (рыцарь, маг, бард и т.д.), но их можно менять по ходу игры, собирая кристаллы стихий. О популярности FFV в Японии можно судить, если сравнить продажи картриджа с количеством проданных в этой стране приставок — в начале февраля 1993-го их было 7 991 964. PinWizz нервно швырнул раскрытый на колонке «Ретро с Алексеем Беспалько» журнал в угол, но теперь сказать ему было определенно нечего. В течение дня больше он игропрессой не разбрасывался.



SHADOWGROUNDS™ SURVIVOR

МИЛЛИОНЫ ЧУЖИХ



ТРОЕ ЛЮДЕЙ...



ShadowGrounds Survivor © 2007 Techland. All rights reserved. © 2007 Frozenbyte. All rights reserved.
© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/

Как в это играть

Для запуска японской, да и любой другой азиатской игры вам потребуется программа AppLocale, скачать которую можно с официального сайта компании Microsoft (требуется лицензионная копия операционной системы). Пользователи, уже успевшие перескочить на Windows Vista, могут столкнуться со множеством досадных проблем. Разработчики-любители используют бесплатные инструменты, и ни о каком обеспечении совместимости речи идти не может. Многие проекты маленьких студий так и вовсе заточены под Windows 98: дружить с XP наотрез отказываются. В особых случаях требуется перенастроить системное время и другие параметры на японские. А лучше – выбрать японский язык как единственный установленный на компьютере.

Как это делается

И для любительского проекта, и для разработки маленькой независимой студии в первую очередь требуется... нет, не программист. Как уже неоднократно отмечалось, программист тоже необходим, но еще более важную роль играет художник-иллюстратор. В большинстве случаев он же создает движок, двухмерные модели персонажей и противников, а также занимается анимацией и готовит сайт будущей новинки. Кстати, зачастую именно художник первым задумывается о создании игры: ему требуется показать свой талант миру, «засветиться». Он выкладывает в Сети – например, в блоге – объявление о поиске программиста, готового работать «за идею». В случае удачи стартует новый, шуточный или серьезный, проект.

НЕЗАВИСИМЫЕ ЯПОНСКИЕ РАЗРАБОТЧИКИ



Чтобы создать свою игру, не потребуется ни высшего образования, ни десятки подчиненных, ни бюджет голливудского блокбастера и тренажерный зал в соседней комнате. Хватит и желаний. Можно быть художником-иллюстратором, можно изучать программирование, можно писать сценарии и вести блокомат, куда записывать геймплейные задумки. Можно не делать даже этого — достаточно любви к одной-единственной, завапавшей в душу компьютерной или видеоигре, для героев которой вы хотели бы придумать новые приключения. Главное — загореться идеей, обуздать жажду деятельности и не мечтать о невиданных ба-рышах. Любительские творения предназначены в первую очередь для любителей, а потому озолотиться на их выпуске вряд ли получится. Но почему бы не попробовать? История японской игровой индустрии знает немало примеров того, как маленькие студии из двух-трех человек без опыта и малейшего представления о процессе разработки

создавали первые проекты на тесной кухне, а затем вышли в люди. Более того, многие подобные компании теперь просто отказываются делать что-либо иное — им нравится создавать небольшие, но веселые, оригинальные и, конечно, доступные игры. И продают они их за смешную цену. Всё-таки, от любителей — любителям. Сегодня бойчее всего продаются два вида «любительских» проектов — те, что обязаны своим появлением на свет фанатам определенных сериалов, и просто оригинальные разработки, которые продаются совершенно легально. В первом случае интерактивные додзинси, фанатские обрабатывающиеся с первоисточником. Издатели обычно не в восторге от подобных поделок, особенно если в рамках одного фанатского проекта встречаются сразу несколько героинь коммерчески успешных игр. Именно поэтому творчество поклонников обсуждается отдельно от просто маленьких, но независимых разработок. Не стоит также забывать, что представители послед-

него вида гораздо чаще получают взрослый рейтинг «от 18», и связано это в первую очередь с жанром, популярности которого никогда не пойдет на спад — интерактивными новеллами.

Классовая система

В прошлом интерактивные новеллы, они же «гальки» (от galgame — «игра про девочек»), также создавались небольшими группами энтузиастов, чьи представления о том, как сделать коммерчески успешную игру, были весьма и весьма смутными. Однако сейчас, когда технологии скакнули вперед, а геймеры стали куда требовательней, чем раньше, ресурсов начинающих студий уже не хватает на полноценный, отвечающий всем требованиям жанра проект. Например, последние два года наибольшей популярностью пользовались анимированные сцены, — на этой почве выросли такие «гальки», как School и Summer Days. Если склеить все тамашные видеоролики воедино, получится аниме «для взрослых» продол-

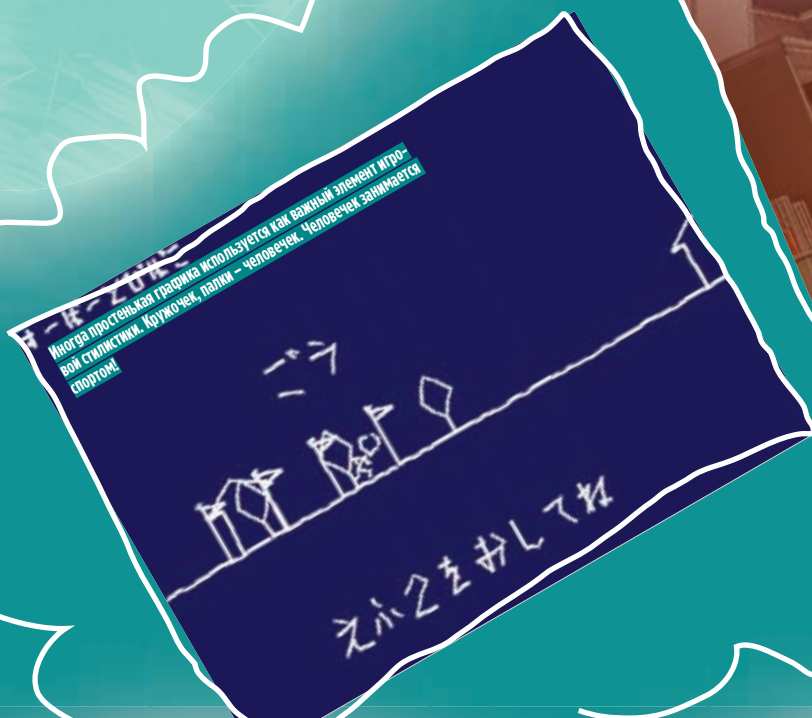
жительностью в добрый час. Многие известные компании, вроде ClockUp, принципиально отказываются от новшеств, из года в год выдавая классические по всем параметрам интерактивные новеллы. Однако их менее успешные конкуренты вместе с новичками вынуждены искать обходные пути. Например, вместо того чтобы расписывать сюжетную линию на шесть героинь, потакая прихотям самой взыскательной публики, игроделы-любители сосредотачиваются на одной, реже двух девушках. Причем интерактивности в этих разработках днем с огнем не сыскать: они скорей напоминают книжки с картинками. Перед геймером не ставится никаких вопросов, ему не предлагается выбирать. Хентайные игры (вроде Bukkake! Senpai wa milk tamire) также особой замысловатостью не отличаются — во главе художник и его талант, а до сюжета и диалогов никому дела нет.

Фантазируй! Выбирай!

Видеоролики, песни и отряд героинь — примета дорогих «га-



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru



Когда-то ClockUp тоже начинали с бесплатных игр. Теперь прошите забыто, и компания старается привлечь игрокам традиционные ценности жанра — много текста, серьезный сюжет, красивая графика, никакой анимации.

のぼら
「単に私の体が目当てなだけ？」

Полезные ссылки

<http://getchu.com> – информационный ресурс и магазин хентайных игр
<http://galge.com> – информационный ресурс
<http://dlsite.com> – виртуальный магазин доззинси (американские пользователи тоже могут выставлять на продажу свои творения)
<http://maniac.wordpress.com> – русскоязычный блог про доззинси и индустрию galge
<http://suiba.blogspot.com> – русскоязычный блог, красноречиво описывающий «причуды Акибы»
<http://indygamer.blogspot.com> – регулярно обновляемый блог про игры от независимых разработчиков, японских в том числе
<http://www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cu> – каталог бесплатных игр от разработчиков-одиночек (или совсем небольших компаний); каждая игра имеет описание на английском и адаптированный для европейских ОС программный код



Низкое разрешение и нескрываемые притормаживания не отобьют притягательности самодельных игр. В каждой из них можно найти свою, особую красоту...



Tetrattech

Сайт: <http://www.tetrattech.co.jp/>

Сейчас Tetrattech сошла со сцены, но в прошлом отличилась несколькими, на взгляд европейца совершенно дикими, проектами. Память о них жива и по сей день: до сих пор Tetrattech вспоминают на форумах, где обсуждается игровая классика.

Kaiki! Drill Otoko no Kyofu

Сайт: нет

Сложность: высокая.

Три молодые девушки попадают в таинственный особняк, где остаются переждать грозу. К их удивлению, дом оказывается необитаем. Вскоре они узнают, какую ужасную ошибку совершили, но уже поздно – теперь за ними охотится человек-сверло!

Другие работы: Private Garden, Private Garden 3 Taiken



Чем старше девушка, тем больше на ней одежды... Э... брони. Это очень важно!

Platine Dispositif (Murasame)

Сайт: <http://www.murasame.com/>

Те, кому не так важна графика, кто не боится многочисленных технических недоработок, часто оказывающихся фатальными, могут попробовать парочку интересных игр от Murasame. Они кишат всевозможными багами, зато могут похвастаться интересным сюжетом и большой продолжительностью.

Bunny Must Die!

Сайт: <http://www20.cds.ne.jp/~murasame/games/bmd.htm>

Сложность: средняя.

Героиня BMD – исследующая загадочный замок девочка-зайка, с ушками, хвостиком и гоговым запасом метательных ножей. Геймплей почти полностью копирует иген легендарной Castlevania, но слабее от этого не становится. Даже, кажется, напротив – за охотницу в костюме зайчика играть почему-то интереснее.

Другие работы: Chelsea and the 7 Devils, Starchild Journey



Что нам Дракула, когда за дело берется заяка! Берегитесь: у нее тоже есть суперспособности!

D5

Сайт: <http://d5-dot.net/>

Верные агенты спрайтовой графики уже выпустили коммерческий проект, однако и от создания бесплатных игр отказываться не собираются. Работы D5 отличаются красочной графикой, а вот геймплей оригинальностью не блещет. Эротический уклон – редкость для игр D5.

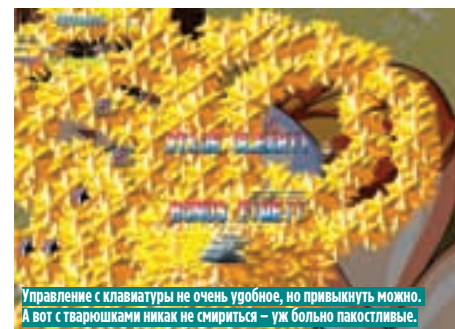
Gal Pani X

Сайт: <http://d5-dot.net/gpx>

Сложность: средняя.

Геймеру предлагается рисовать замкнутые узоры, открывая таким образом картинку с очаровательными анимешными девушками. Дело осложняется тем, что ему все время порежут помешать различные милые зверушки. Это бесплатная игра, а ее руководство переведено на английский язык.

Другие работы: Sispri Gauntlet, Honoka



Управление с клавиатуры не очень удобное, но привыкнуть можно. А вот с тварюшками никак не смириться – уж больно пакостливые.

лек». И все равно интерактивные новеллы остаются одним из наиболее любимых жанров молодых разработчиков. Еще бы, ведь для самых простых вариантов требуется лишь талантливый иллюстратор (именно он зачастую и выступает идеологом), а с программным кодом справится кто угодно, благо бесплатных игровых движков, которые официально разрешены к использованию в коммерческих целях, предостаточно. Встречаются, разумеется, и представители других жанров, вроде платформеров на манер Castlevania, только с «готик-лоли» в главной роли, или экшен-ролеи, или экшен-стратегии, или даже симуляторы, но выбор стези не зависит напрямую от состава команды, скорее от желания делать игры либо на продажу, либо в свое удовольствие. Как всем хорошо известно, порнографические интерактивные новеллы пользуются большим спросом, и их проще предложить западному покупателю. Было бы неправильно утверждать, будто волна любительских разработок поднялась совсем недавно. Ведь именно в конце 90-х годов зародились многие жанры и были воплощены в жизнь интересные идеи, которые в наше время либо основательно видоизменились,

либо позабылись. Так, отличным примером канувших в прошлое находок служит необычная «взрослая» игра Kaiki! Drill Otoko по Kuofu. В ней геймер выбирал одну из трех героинь-школьниц; девушка попадала в старинный особняк, где ей предстояло спастись бегством от одержимого человека-сверло, на ходу собирая одежду предыдущих его жертв. Найденные платья (костюмы девочек-зайчиков, горничных и т.д.) заменяли барышне броню в тех случаях, если она не успевала спрятаться или отбить нападение злодея. Сперва действие напоминало типичный квест с занудным исследованием помещений и рассуждениями главной героини о том, как хорошо было бы поскорее из поместья убраться и как сильно ей хочется побольше разуть оживших здесь людей. А когда появлялся человек-сверло, игра преображалась в этакую спрайт-овую Clock Tower. Хотя зачастую небольшие студии стараются попробовать себя в новых жанрах (уже набравшись опыта в создании простеньких поделок) или переделывают классику, встречаются и неожиданные исключения. Например, космический симулятор, с упрощенной игровой мо-

делью, зато полностью трехмерной графикой. Или beat'em-up наподобие Fight Night, в котором кавальная девочка колошматит обезумевших отaku и лично Hard Gay'я. На форумах, где обретаются японские игродельцы, можно наткнуться и на проекты одиночек. Их видно за версту – максимально упрощенная графика, скромное описание игровой механики, зато непременно лестные отзывы. Впрочем, очень часто одиночки прикидываются студией, чтобы не выделяться и заодно приписать к разработке друзей-знакомых, просто подбадривавших демиурга по телефону. А бывает и совсем наоборот – как, например, случилось с творческим объединением Team DEVICE, состоящим из корейских и японских мастеров-самоучек. Команда занимается разработкой коммерческих проектов, над каждым из которых может трудиться до десяти человек. Они работают с разными жанрами и распространяют свои игры через Интернет, прося за них не так уж и много – всего 1500 иен. Это стандартная цена, и за эти же деньги можно приобрести красивый платформер, набор эротических картинок или файтинг.



Caryo

Сайт: <http://www.caryo.net>

Команда из четырех художников, которая выпускает простенькие и, что немаловажно, дешевые CG-сеты с героинями видеоигр. Работают лениво, предпочитают выпускать небольшие галереи на Flash раз в несколько месяцев.

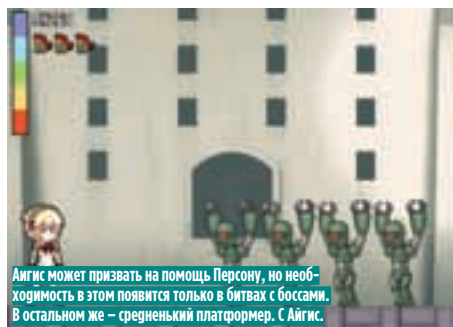
A4 -Aegis Attack All Androids-

Сайт: <http://www.caryo.net/a4/a4.htm>

Сложность: средняя.

Забавный платформер с Айгис из Persona 3 в главной роли. Ничего нового в жанр не вносит, зато позволяет сразиться с девушками-роботами из других игр. А финальным боссом здесь выступает сама KOS-MOS! За прохождение уровней игрока награждают... различными сценками.

Другие работы: S.R.G. -Super Robot Girls-, Pri Pri Prier



Айгис может призвать на помощь Персону, но необходимость в этом появится только в битвах с боссами. В остальном же – средненький платформер. С Айгис.

Tennen-Sozai

Сайт: <http://www.tennen-sozai.com>

Эта группа энтузиастов была сформирована совсем недавно, поэтому не может пока похвастаться большим списком любительских поделок. Примечательно, что она полностью исключает эротику из своих игр.

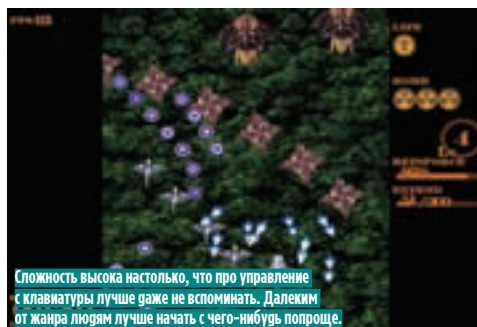
eXceed3rd – JADE PENETRATE

Сайт: <http://www.tennen-sozai.com/eXceed3rd>

Сложность: высокая.

По-настоящему хардкорный вертикальный скролшутер. Производит исключительно благоприятное впечатление на ценителей, уже начавших гадать о безвременной кончине жанра. Графика бедновата, зато озвучены диалоги, да и музыкальное сопровождение отменное. Без джойпада играть невозможно.

Другие работы: eXceed2nd – VAMPIRE REX –



Сложность высока настолько, что про управление с клавиатуры лучше даже не вспоминать. Далеки от жанра людям лучше начать с чего-нибудь попроще.

Team DEVICE

Сайт: <http://teamdevice.net>

Команда авторов пародийных игр, объединившая тружеников из Японии и Кореи. В Team Device несколько погрязлений, что позволяет создавать сразу несколько проектов параллельно. Обычно на одну игру приходится программист и три художника.

Dangerous China!!

Сайт: http://teamdevice.net/toho_china/jpn

Сложность: низкая.

Совсем простая игра, вышедшая одновременно на двух языках – корейском и японском. Девочка в зеленом познает китайскую гостеприимность, уклоняясь от китайских кинжалов, которые без устали швыряет в нее хозяйка. Управление – двумя кнопками мышки, одно попадание смертельно.



Левая кнопка мышки – уклон влево, правая – вправо. Вот и вся игра. А как затягивает!



Детям не игрушки

К сожалению, или, напротив, к счастью, подавляющее большинство додзинси-проектов рассчитаны на взрослую мужскую аудиторию. Обычно на сайтах, торгующих такой продукцией, имеется рубрикатор: для тех, кто хочет «просто хентай» и для тех, кто погискивает игру с любимыми героями. Последних ощутило меньше. Даже упомянутый в статье платформер A4 - Aegis Attack All Androids - на самом деле - развлечение совсем не гетское. Впрочем, встречаются и разработки, в которых можно выключать неблагоприятное содержание, дабы наслаждаться геймплеем исключительно в чистом виде, не отвлекаясь на постыдные иллюстрации.

Из года в год

Японские независимые студии работают по собственному сезонному графику. Любое объединение, создает ли оно симулятор свиданий или скрол-шутер, захочет представить свое детище (а заодно и попробовать его продать) на выставке Comiket, которая проходит дважды в год - в августе и декабре. Однако времени заниматься играми с утра до ночи, понятное дело, такие разработчики не находят - студентам надо еще и на жизнь чем-то зарабатывать, а не просто целыми днями пиксели вымерять. Поэтому на любой, даже самой простой, на первый взгляд, проект у них уходит от двух месяцев до полугода. Готовую продукцию пакуют классически: записывают на диски и вкладывают в пластиковую коробку самодельную обложку или буклет. Однако если на выставке новинку не разобрали, либо же она не была готова в срок и в «момент истины» существовала лишь в виде демоверсии, у создателей остается запасной выход - многочисленные интернет-магазины. Сегодня даже додзинси проще покупать в электронном виде: нет затрат на издательское дело, нет нужды простаивать в очередях. Оговорка одна, но очень важная: такие магазины обслуживают исключительно жителей Японии, имеющих пластиковую карту японского банка. Более

того, даже гражданам Страны восходящего солнца придется пройти несколько утомительных процедур регистрации. Несовершеннолетним, пусть и не заинтересованным в эротическом материале, вход воспрещен. Из наиболее популярных новостных ресурсов, специализирующихся в том числе на распространении любительских игр, выделяются galge.com и getchu.com. Впрочем, на этих сайтах учитываются главным образом вкусы взрослой аудитории. То же можно сказать и про другой портал, который обзавелся американским отделением и, соответственно, принимает кредитные карты иностранных банков (Европы в том числе) - dlsite.com.

Разработки небольших независимых студий часто приравниваются к любительским поделкам, которые, согласно бытующему мнению, ни в какое сравнение не идут с тем, что регулярно обозревает «Страна Игр». Однако в эти неприглядные игры зачастую заложены идеи, которые было бы не стыдно позаимствовать дорогим компаниям разработчиков. Кроме того, случается, что маленький и дешевый проект, вроде Lucky Star no Mori, воспринимается аниме-фандомом куда лучше, чем тяжеловесная каракатица. Ведь целевая аудитория - это именно любители аниме и японской поп-культуры, ценящие идеи и закрывающие глаза на недостатки. ☐



Трехмерные игры совсем не редкость. Просто их создание занимает ощутимо больше времени, которое есть далеко не у всех начинающих разработчиков.



Total Football

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

ЧИТАЙТЕ В ЯНВАРЕ:

Подведение итогов футбольного сезона-2007, эксклюзивные интервью, материалы о российских и зарубежных звездах и многое другое.

«Один на один»: на ваши вопросы отвечает полузащитник подмосковного «Сатурна» Дмитрий Лоськов.
«Своими словами»: могильщик французов Александр Панов - о «Торпедо», семье и больших деньгах.
«Звезда»: все, что вы не знали о бразильском кудеснике Кака.
«Тренер»: откровения наставника «Арсенала» Арсена Венгера.
«The Club»: история знаменитого «Аякса».
«Puzzle»: почему нападающего ЦСКА Давида Янчика называют Ниггером?

Также в журнале - привычные рубрики «Резюме» (игроки сборной Испании Хоакин и Хави), «Фирмы от А до Z» (хулиганы «Лидса»), «А что потом?» (чемпионы мира-1982 итальянцы), «Команда мечты» (Леван Кобиашвили).
В рубрике «Дурацкие вопросы» защитник «Локомотива» Эмир Спahiч шутит о прическах, звездной болезни и арбузах.

ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О ФУТБОЛЕ

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.



«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от нуля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



«Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в <http://www.gamempost.ru>), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

Хит!

Mass Effect	80
Super Mario Galaxy	88
Eternal Sonata	94

Обзор

Rail Simulator	98
Naruto: Rise of a Ninja	102
MotoGP 07	106
Race Driver: Create & Race	109
EVE Online: Revelations II	110
Final Fantasy VI Advance	113
Полный привод 2: Hummer	114
BlackSite: Area 51	118
Warriors Orochi	120
Contra 4	122
Agatha Christie: Evil Under The Sun	123

Дайджест

TimeShift	124
Escape from Paradise City	124
Sega Rally	124
«Universal Combat: Сражение за галактику»	125
«The Shield: На страже порядка»	125
«The Regiment. Британский спецназ»	125
«Герои Мальгрии II: Нашествие некромантов»	126
«Петрович и все, все, все...»	126
«Чукча в большом городе»	126



Final Fantasy VI Advance

-SLEDGE- HAMMER

на трассах с марта 2008

PC
DVD
ROM

TARGET
GAMES

© 2008 Target. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@yandex.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail: buka@buka.ru. Компания "Бука": 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

Бука
ALL RIGHTS RESERVED
AND TRADE

ТАТРАВАХ РЕКЛАМЫ



MASS EFFECT

ВОСХОДЯЩЕЕ СОЛНЦЕ ТУМАННОСТИ АНДРОМЕДЫ.



ВЕРДИКТ

9.0

ПЛЮСЫ

Обновленная боевая система, увлекательный, продуманный до мелочей сюжет, великолепная графика, блистательная озвучка.

МИНУСЫ

Искусственный интеллект напарников нагоняет тоску, размеры галактики поражают воображение только на бумаге, а движок порой оказывается не по зубам даже железу Xbox 360.

РЕЗЮМЕ

Традиционно сильная, хотя и не лишенная огрехов ролевая игра от BioWare, которая имеет отличные шансы стать началом целого сериала.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:

Xbox 360

ЖАНР:

role-playing, pc-style, sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Microsoft

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Алион»

РАЗРАБОТЧИК:

BioWare

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ОНЛАЙН:

<http://masseffect.bioware.com>

Автор:

Red Cat

chaosman@yandex.ru

ГЕНИАЛЬНО



Звезды... многие столетия человечество гадало, какие секреты хранят эти крошечные огоньки, кутающиеся в черноту ночного неба. Веками люди стремились оторваться от земли и, презрев все мыслимые и немыслимые законы природы, ворваться в бесконечность космоса и познать неизведанное. Десятки сменявших одна другую цивилизаций из поколения в поколение полагали, что стоит воспарить над родной планетой — и судьба рода людского изменится раз и навсегда. Взлетали к облакам дирижабли, строились самолеты, конструировались корабли для путешествий в безвоздушном пространстве. С каждым новым шагом границы Солнечной системы становились все ближе. Наконец, земной шар остался далеко позади — а в пере-

ди замаячили астероидные поля и разноцветные туманности, замигала бесчисленными огнями исполинская Цитадель. Люди добились своего... и тут же угодили в самый водоворот событий. И события эти не предвещают ничего хорошего. Древнее зло, таившееся в недрах галактики, пробудилось; его слуги уже сеют смуту и разрушение, а Совет Цитадели по-прежнему бездействует, закрывая глаза на очевидное. Но не стоит раньше времени заказывать траурный марш. В рукаве тех, кому дорого просвещение, есть еще козыри, да какие! Суперсовременный фрегат «Нормандия» и отважный командор Шепард — вот ответ Земли на козни злоумышленников.

«До сих пор Совет не желал допускать в ряды Спектров людей. Поэтому, Шепард, вам выпал уникальный шанс — доказать, что на-

ша цивилизация ни в чем не отстает от всех прочих. Используйте его, и станете легендой. Потерпите неудачу — и нас отбросит на несколько лет назад!»

Капитан Андерсен

Доверять спасение галактики проходивцу без роду и племени, да к тому же даровать ему звание Спектра, будь он хоть трижды герой, Совет не позволит — прежде чем отправиться в путешествие, придется уделить немного времени заполнению «анкетных данных». Список вопросов знаком любому поклоннику ролевых игр (в том числе и от BioWare) и, скорее всего, никаких затруднений не вызовет. Натуры творческие могут для начала поменять имя «Джон» на что-нибудь более с их точки зрения благозвучное (проставить в паспорте патристическую фамилию «Иванов»



Даже на борту «Нормандии» очень немногие обращают внимание на присутствие Шепарда — большинство предпочитает заниматься собственными делами, полностью игнорируя командора.

вместо англо-саксонской «Шепард», увы, не удастся), а заодно сменить пол: устав Спектров не запрещает нанимать женщин на ответственные посты. Более того — прекрасный пол вполне рассчитывать не только на стандартные бонусы в виде нескольких видоизмененных диалогов, но и заметно большее пространство для маневра по части личных взаимоотношений. Представители сильной половины человечества в Mass Effect традиционно не подозревают о существовании однополюс любви, зато девушки в этом вопросе куда более сведущи, к тому же не склонны идти на поводу у расовых предрассудков, когда дело касается высоких чувств. Еще одно обстоятельство, которому стоит уделить внимание: внешность многоликого (многоликой?) Шепарда. Мечта всех инопланетных дам предпенсионного возраста, коротко стриженный красавец с квадратной челюстью и неизменной «легкой

небритостью», фигурирующий на большинстве официальных скриншотов, в действительности оказывается лишь одним из доступных вариантов, от него за просто можно и отказаться. Верная себе BioWare предлагает сторонникам пластической хирургии несколько готовых вариантов «морды лица» (признаться, не очень-то симпатичных), хотя есть и другой путь — вылепить будущую знаменитость самостоятельно в специальном редакторе, корректируя длину носа, размер и расположение глаз или, к примеру, размах героических ушей. До гибкости аналогичного редактора в Oblivion детисху канадской студии пока далековато, но после Knights of the Old Republic и Jade Empire даже сама возможность повлиять на внешность виртуального протеза — уже существенный шаг вперед. Напоследок предстоит разобраться с профессиональными навыками — и тут нужно действовать очень осторожно. Про смену спе-

циализации в Mass Effect слухом не слыхивали, поэтому заранее подумайте, какой из имеющихся вариантов лучше соответствует вашим предпочтениям. Сразу оговоримся, универсальных воинов в предложенном списке нет, не помогут даже полученный со временем опыт и стандартная для жанра «прокачка» отдельных параметров: несмотря ни на что, преимущества в одном неизменно оборачиваются слабостями в чем-то другом — слабостями, которые предстоит компенсировать талантами компаньонов. Скажем, Солдат (Soldier) имеет все шансы обучиться виртуальному владению практически любым огнестрельным оружием и в перспективе может носить каждый из трех классов брони. Однако из-за низких Tech-показателей ему никогда не найти общий язык с электроникой, компьютерными системами и кодовыми замками, да и телепатические Biotic-способности (закамуфлированная под нужды НФ

магия) будут развиты крайне слабо. С другой стороны, обученный разнообразным телепатическим трюкам Адепт (Adept) даже на поздних этапах игры имеет весьма смутные представления о том, с какой стороны берутся за снайперскую винтовку, и отличается на редкость хлипким здоровьем, что тут же ставит его в зависимость от Инженера (Engineer), исполняющего одновременно роль врача и хакера. Три компромиссных решения — Infiltrator, Sentinel и Vanguard — помогут несколько расширить сферу применения потенциального Спектра, но не избавят его от известных слабостей, напоминающих о себе в самую неподходящую минуту. Например, в пылу сражения.

«Вы когда-нибудь встречались с отрядом асари-коммандос, Шепард? Немногим выпадал такой шанс. И никому еще не удавалось рассказать о подобной встрече другим...»

Матриарх Бенезия

Идущие вместе

Моральный облик героя вы определяете собственными решениями по мере прохождения игры. Однако пог вашим началом находится еще полдюжины разномастных искателей приключений, личность и мировоззрение которых уже сформированы. О них-то мы и расскажем подробнее.

Кэйдан Аленко (Kaidan Alenko)

Первый из тех, кто вступит в вашу команду. Аленко служит вместе с Шепардом на борту «Нормандии» и среди коллег пользуется репутацией исполнительного, немногословного человека, предпочитающего слушать, а не болтать. Боец из него достаточно слабый, но Кэйдан сносно разбирается в электронике (благодаря хорошим Tech-показателям), да и биотик из него может получиться неплохой. Превратившим Шепарда в женщину на заметку: в этом случае Кэйдан становится главным претендентом на сердце командора.

Эшли Вильямс (Ashley Williams)

Эшли – единственная, кто уцелел при столкновении отряда пехотинцев с полчищем гетов, после чего игрок волен предложить ей перейти на борт «Нормандии». Несмотря на принадлежность к классу Soldier, Вильямс никакими выдающимися талантами не отличается. Разве что время от времени демонстрирует откровенную нелюбовь в представителям других рас и не менее откровенную симпатию – к Шепарду.

Гэррус Вакериан (Garrus Vakarian)

Мрачноватый турианец, некоторое время служивший в силах правопорядка, но позже примкнувший к команде Шепарда. Гэррусу категорически не нравятся бюрократы и бюрократия. Турианец довольно крепок, умело владеет разнообразным оружием и кое-что смыслил в инженерных навыках. Правда, Biotic-способностей в нем ни на грош.

Лиара Т'Сони (Liara T'Soni)

Родная дочь одного из ваших главных недругов, матриарха Бенези, Лиара не разделяет убеждения матери и по поры увлеченно занимается археологией. Позднее обстоятельства вынуждают ее укрыться на «Нормандии» и вступить в ваш отряд. Лиара – хороший биотик, и чем выше ее уровень, тем разрушительнее становятся атаки. Ближе к финалу синеликая девушка вполне способна составить конкуренцию коротышке Йоде, рискни он заглянуть в Mass Effect из «Звездных войн».

Тали'Зора нар Райа (Tali'Zorah nar Rayva)

Застенчивая представительница расы кворианов – создателей гетов. Как и полагается каждому молодому квориану, Тали отправляется в Паломничество – длительное путешествие, во время которого кворианы ищут новые знания и технологии. Тали – талантливый представитель класса Engineer, но довольно слаба физически и нуждается в прикрытии.

Урднот Врекс (Urdnot Wrex)

Весьма колоритный кроган – немногословный, прагматичный и не склонный к душевным терзаниям (за исключением одного эпизода, о котором мы, впрочем, умолчим). Врекс – настоящий танк, живучий, проворный, к тому же наделенный кое-какими Biotic-талантами. Один из первых кангидатов в команду – особенно если планируется масштабный мордобой.

Поверьте нам на слово: спецотряд голубокожих красоток – противник действительно серьезный даже для нюхнувших пороку ветеранов, не говоря уж о зеленых новичках. Асари метко стреляют и виртуозны в обращении с Biotic-атаками – что они и не замедлят продемонстрировать, вздумай вы заезжать. Но Асари, к сожалению, далеко не единственные, кто мечтает пустить кровь Шепарду по мере его приближения к намеченной цели. Главный недруг командора, зловерный турианец Сэрэн, многих успел собрать под своими знаменами. Так что сражаться предстоит и с тяжеловесными ящерообразными кроганами, и с насекомоподобными раknай и, конечно же, полумрачными гетами – они-то как раз и составляют костяк армии мятежника. Без истребления соплеменников тоже не обойтись: стремясь стать полноправными членами галактического сообщества, люди успели влезть и в большую политику,

и в организованную преступность, всюду демонстрируя завидную прыть и нешуточный напор. Так что не слишком удивляйтесь, обнаружив на какой-нибудь богом забытой планетке орудующих в составе пиратской шайки землян – открытый космос гарантирует поистине бескрайние возможности. Главное, не забывать: любопытных чужаков нигде не жалуют и настойчивые попытки сунуть нос в чужие дела почти наверняка приведут к незапланированным конфликтам и вспышкам насилия. И если уж взялись быть в каждой бочке затычкой, извольте подготовиться должным образом. В противном случае вы очень скоро убедитесь – жизнь пацифистов и слабаков в мире Mass Effect коротка и драматична. И это не пустые слова! Помните, прошлые творения BioWare не раз упрекали в излишне упрощенных схватках – мол, весело, конечно, быть джедаем и шинковать недругов световым мечом, но уж очень

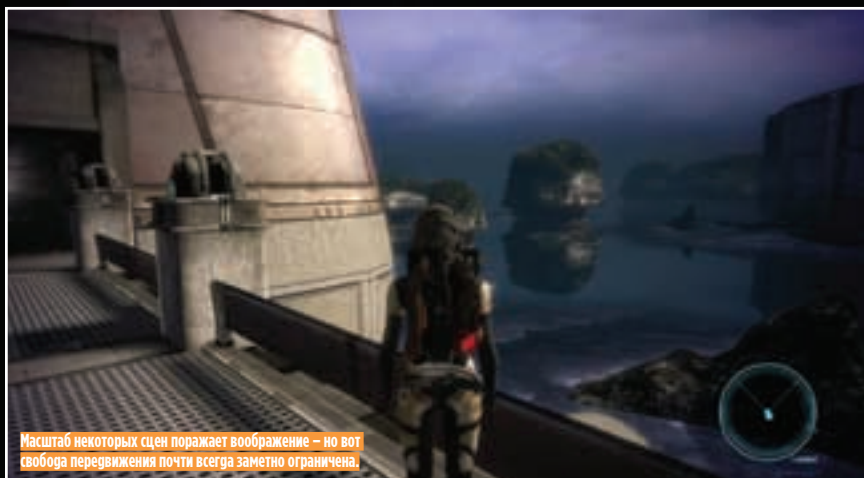




Послушивать чужие разговоры полезно, но вместе с тем и опасно — далеко не все любят делиться своими секретами с первым встречным Спектром.



По мере роста показателей Paragon и Renegade в диалогах будут появляться новые варианты вопросов и ответных реплик.



Масштаб некоторых сцен поражает воображение — но вот свобода передвижения почти всегда заметно ограничена.



Разнообразные системы искусственного интеллекта как правило представлены красивыми, но невероятно занудными голографическими девушками.

Most wanted

Хотя злодеев в Mass Effect не так уж мало, большая их часть — мелкие сошки, на разборки с которыми уйдут считанные минуты. Но есть и такие, с кем придется провозиться куда дольше.

Сэрен Артериус (Saren Arterius)

Бывший Спектр — этого звания он лишился не без участия нашего погопечного — большой человеконенавистник и по совместительству главный негруг Шепарда, Сэрен загумал перековать мироздание по собственному усмотрению. Во всяком случае, он искренне верит, что действует самостоятельно. Встречи с Артериусом будут редкими, но запоминающимися: настоятельно рекомендуем подготовиться к каждой из них должным образом.

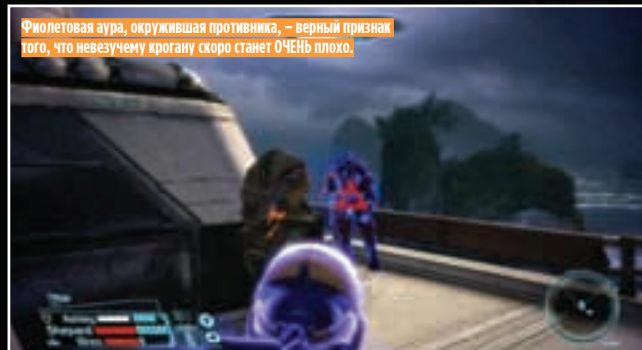
Матриарх Бенезия (Matriarch Benezia)

Асари очень преклонных лет (представительницы этой расы получают звания матриарха лишь на закате жизни) и едва ли не самый могущественный биотик в игре. Об этом вам сначала расскажут, а позже Бенезия и сама охотно устроит показательное выступление. Договориться с мамой, к сожалению, не удастся — волей-неволей придется грать, а потом — смотреть очень драматичную сюжетную сцену.

Соверен (Sovereign)

Так называется личный корабль Сэрена. Казалось бы, что может быть интересного в обычной космической посудине, пусть и очень большого размера? Однако «Соверен» — корабль необычный, в чем вы обязательно убедитесь лично.

Фиолетовая аура, окружившая противника, — верный признак того, что невезучему крогану скоро станет ОЧЕНЬ плохо.



быстро приедаются дуэли, никто не в состоянии оказать достойного сопротивления, некому бросить вызов. Что ж, для всех желающих проверить себя сотрудники студии от души закрутили гайки, изрядно подправили баланс и... превратили некоторые сражения (те же встречи с боссами) в серьезные испытания на прочность, когда любой, даже, казалось бы, незначительный промах грозит поражением. Враги отныне полагаются не только на численное превосходство, но и умело пользуются укрытиями, то и дело пытаются заманить вас под перекрестный огонь, либо норовят зажать в угол, безжалостно отсекая пути к отступлению. Единственный выход в подобных ситуациях — хирургически-аккуратно и за доли секунды планировать собственные атаки, плюс, конечно же, на полную катушку задействовать напарников. Обойтись без них зачастую вообще не удастся: одиночек растерявшие всякий стыд супостаты стаптывают за считанные секунды, глумливо игнорируя всякие попытки оказать сопротивление.

«Мне кажется, Шепард, тебе не наплевать на других. Поэтому

они верят в тебя и идут за тобой — люди, асари, кроганы. Они думают, ты спасешь сам, но прежде покажешь им путь к этому спасению».

Консорт Шаира

Впрочем, напарники с одинаковым успехом могут стать как гарантией блестящей победы, так и поводом для сильнейшего раздражения — как ни странно, искусственный интеллект ваших сторонников остается для BioWare камнем преткновения еще со времен первой Baldur's Gate, и в Mass Effect все хронические болезни дружелюбного AI обострились до предела. Застрять в узком коридоре? Нет проблем, сэр! Прикорнуть где-нибудь в тихом уголке, пока очередная ватага гетов напоминает игроку о пользе Quick Save? О чем разговор! Любой встреченный на пути ящик имеет все шансы превратиться для вашей команды в серьезнейшее препятствие, рядом с которым козни Сэрена покажутся детскими шалостями, а заунывная лестница порой заставляет подчиненных застыть в немом восхищении где-то между второй и третьей ступенькой. Справедливости ради отметим, что и у противников время от



Шестиколесный броневик на поверку оказывается машиной очень шустрой, хотя и не очень прочной.



Снайперская винтовка позволяет отстреливать противников, удерживая их на относительно безопасном расстоянии.

Ход броневиком

Поверхность многих планет зачастую не слишком подходит для пеших прогулок – могут возникнуть непредвиденные проблемы со здоровьем. Чтобы предотвратить подобное, на борту «Нормандии» имеется довольно маневренный вездеход, к тому же хорошо вооруженный. С его помощью можно и на хорошо охраняемую неприятельскую базу прорваться, и время сэкономить.



Пустой коридор – верный признак того, что впереди вас ждут крупные неприятности.

времени случается помутнение рассудка – но радоваться этому обстоятельству, по пятому разу воскрешая того или иного бойца, сил обычно уже не хватает. Так почему бы время от времени не переключаться с одного персонажа на другого, личным примером восстанавливая пошатнувшуюся дисциплину, спросят некоторые. А не положено – ответим мы. Боевую систему (и, в частности, модель управления отрядом) в очередной раз существенно перекроили, совершив еще несколько осторожных маневров у границ жанра action – и напрямую контролировать вы можете одного только Шепарда. Для двух других участников команды существует набор простейших распоряжений, которыми, по идее, необходимо призывать ошалевших сослуживцев к порядку. Однако приказной тон работает далеко не всегда – на борту «Нормандии» царит демократия, и слушаются вас не все и не во всем. Свою лепту вносит и почти полный отказ от благ интерактивной паузы – она используется лишь для быстрой смены экипировки и назначения специальных атак, тогда как собственно сражения проходят в реальном времени и ско-

рее напоминают перестрелки из Gears of War, разве что менее динамичные и не столь зрелищные. Вот и попробуйте, лавируя от одного ненадежного укрытия к другому, думать разом и о безопасности главного героя (его смерть автоматически означает Game Over), и о подозрительном поведении здоровяка Врекса, вздумавшего в самый ответственный момент безучастно топтаться в сторонке. Особенно обидно, когда из-за подобных «капризов» приходится несколько раз переигрывать ключевые для сюжета сражения – с той же Бенезией и целой толпой ее приспешников, ничуть не склонных засыпать на ходу.

К счастью, как и полагается породистой RPG, в придачу к военным действиям Mass Effect дает возможность проявить себя и в мирной жизни – благо, простор для добрых дел не так уж мал. Правда, говоря «добрых», мы несколько опережаем события, ведь Шепард, хоть он и не ждедай, постоянно вынужден делать выбор между светлой и темной стороной.

«Многие называют их мессиями, рыцарями без страха и упрека, защитниками угнетенных

и обездоленных. Я вижу совсем другое. Спектры считают себя выше закона, выше порядка. Они думают, будто им дозволено творить все, что вздумается. Они – преступники!»

Исполнитель Паллин

То, что в далекой-далекой галактике называли Светлой и Темной сторонами Силы, в Mass Effect превратилось в Paragon и Renegade соответственно. Первый путь – вымощенная белым мрамором дорога вечного пионера, друга несчастных старушек, скорбящих мужей и матерей-одиночек. К такому человеку толпами стекаются обиженные и притесняемые, непременно норовя о чем-нибудь попросить. Этого лишили работы, тому не дают увидеться с любимыми родственниками, у третьего назревает конфликт с местным криминалом. Кто поможет? Конечно же, Шепард – витязь в сияющих доспехах и с новехонькой винтовкой за плечами. Перед таким, пожалуй, стушеется и выдавший виды гангстер, и проныра-работодатель, и невозмутимый чиновник-крючкотвор. Даже на первых порах авторитет командора становится весомым доводом во многих спорах – нужно только научиться правильно его



Sale?

Оружие, броню и снаряжение в Mass Effect можно подбирать на поле боя, а можно приобретать на честно заработанные средства у встреченных по пути торговцев. Первый вариант, как ни странно, предпочтительнее: трофейные экземпляры обычно превосходят те, что находятся в свободной продаже, по всем статьям. Кстати, избавиться от ненужного хлама (либо, наоборот, что-нибудь купить) можно и не покидая родного корабля – штатный техник «Нормандии» всегда рад случайному приработку.

[gamer] всегда в игре

Представляет **Gamer block**

[id] этой игры meffect *

- 1 Отправьте SMS «CHEAT meffect» на короткий номер 6444, чтобы получить наиболее полезные коды и секреты по этой игре. **
- 2 Отправьте SMS «REVIEW meffect» на короткий номер 6444, чтобы узнать, какие оценки поставили этой игре ведущие западные игровые журналы. **

Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.

* [id игры] – уникальный идентификационный номер, который присваивается каждой игре.

** Стоимость одного запроса 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на страницах 16-17 этого журнала и на сайтах www.gamerclan.ru, wap.gamerbase.ru или www.mts.ru.

Система укрытий реализована заметно хуже, чем в Gears of War или недавней Uncharted: Drake's Fortune.



Стоит главному герою зайти в лифт, как компаньоны Шепарда немедленно материализуются за спиной командира. Даже если бы того вы собирались искать их с собаками.



Назначать команды во время паузы лишь поначалу кажется неудобным – на деле это единственный работающий способ добиться толку от подчиненных.



использовать, обнаруживая слабинку в психологической обороне оппонента. Но Paragon – не для тех, кто любит запугивать и, чуть что, хвататься за оружие. Это выбор сторонников тонкой дипломатии и терпимости по отношению к любому разумному существу, и выбор не всегда благодарный. Делая добрые дела, вы будете вынуждены часами слушать нытики и приставал, каждый раз тщательно подбирать ответы, сохранять хладнокровие в любых ситуациях и... работать бесплатно! Да-да, деньги – редкая награда за широту души, презренный металл любит циников и злодеев. Зато выбравшие Paragon могут рассчитывать на дополнительную порцию experience points и чисто-сердечное «спасибо». Если вдуматься, не так уж и мало: первое позволит подкачать мускулы, второе добавит плюсики-другой к и без того ослепительно-белой репутации.

Иное дело – Renegade, извилистая тропка для тех, кто не привык задумываться о совести и морали, начхать хотел на общественный порядок, конституционные права и гражданские свободы. Не понравился себе-

седник? Так прямо ему об этом и скажите! А лучше – сразу бейте по зубам, чтобы не скалился, а понял, с кем имеет дело и чем чревата возможная ссора. Имущественные споры отныне легки и непринужденны – несколько выстрелов в упор, контрольный в голову. Справедливости ради отметим: кое-кому хватает намека на скорый суд и расправу, чтобы пойти на уступки. Но, конечно же, и упрямцев сыщется навалом. Вместе с тем, потенциальные «ренегаты», действуя грубо и прямолинейно, частенько лишают себя довольно интересных дополнительных заданий и, кроме того, рискуют остаться непонятыми своей же командой – хотя и последователи Paragon не застрахованы от идейных разногласий. Одним словом, BioWare и тут остались верны традициям, в очередной раз недвусмысленно предложив вам попробовать оба варианта взаимодействия с окружающими. Тем более что упомянутых «окружающих» в Mass Effect не так уж и много.

«Мы оставляем наш флот, семью, друзей, чтобы найти новые знания. Даже крупицы неизвестной ранее информации могут быть очень важны для нас. Они

помогают нам иначе взглянуть на мир и с новыми силами бороться за существование».

Тали'Зора нар Райа

Озвученные ранее обещания сделать бескрайним мир Mass Effect разработчики формально сдержали – список доступных для исследования планет поначалу вызывает священный трепет и желание попрощаться со свободным временем на ближайшие месяцы. Несколько полноценных солнечных систем, космические туманности, затерянные в астероидных полях исследовательские станции, не говоря уж о титанической Цитадели – кажется, такими просторами могла бы гордиться любая MMORPG. Но приглядитесь к перечисленным объектам – и многие из них окажутся всего-навсего названиями на галактической карте, другие схожи между собой как две детские песочницы (и сильно напоминают их размерами), а третьи не отличаются многочисленностью. Более того – подавляющая часть местных жителей знать не желают никакого Шепарда и на попытки завязать разговор откликаются вяло, отделываясь универсальными фразами в духе «Отлепись, гнида!». К слову, двигаться с места грубияны не

желают, предпочитая часами торчать у однажды выбранного фонарного столба...

«Да вы только гляньте на эту громадину! Самая большая из космических станций Альянса рядом с ней кажется игрушечной».

Джефф «Джoker» Моро

...до которого вам еще бежать и бежать – ибо демографический кризис авторы Mass Effect восполнили нешуточной архитектурной удалью. Не будь каждая территория в отдельности снабжена подробной картой, ваши похождения очень быстро превратились бы в злключения героев «Трое в лодке, не считая собаки» в Хэмптн-Кортском лабиринте, где выход, как известно, там же, где и вход. Правда, подобный размах дорого обошелся игре: невероятно красивая картинка страдает от частых и тяжелых приступов эпилепсии, многие эпизоды загружаются неохотно, упрямо напоминая: возможности Xbox 360 отнюдь не безграничны. Впрочем, это вовсе не повод предаваться грустным мыслям – помните, виртуальный мир в большой опасности, и он действительно настолько хорош, чтобы его стоило спасти. **С**

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» ПРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Александр Каныгин
kanygin@gameland.ru



СТАТУС: Джимштут Шеппард
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ World of Warcraft

Обожают читать спам и часто пересылает его своим коллегам по работе с личными комментариями. «Продам башенный крап» – чудно! «Умный сверной глазок» – гениально. «Качественная детская ель» – супер! Это именно то, что мне нужно.

ГЕЙМПЛЕЙ

А здесь можно придумать что-то новое? Ходим, стреляем, разведываем, болтаем. О! Болтаем! Диалоги игры прекрасны, это такая игра-в-игре. Всегда острые, точные. Похожие на жестокие словесные уэзлы. Ну зачем в Mass Effect вообще бегать по этим унылым коридорам и планетам?

ГРАФИКА

Я помню времена, когда интернет-форумы пророчили Mass Effect титул «самой прекрасной игры в этой вселенной». Вранье. Не тем она ценна, поверьте. Хотя модели персонажей производят очень приятное впечатление, а примерка новых костюмов занимает едва ли не больше времени, чем перестрелки.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Как зовут вашего Шеппарда, товарищ? Он герой войны или колонист? Помнит ли он нападения космических пиратов? Что предпочитает – робовики или снайперские винтовки? Если вы не знаете ответов на эти вопросы, если не понимаете, к чему эти слова, – вы не в клубе. Это вечеринка для своих.

ВЕРДИКТ
8.0

Марвин
marvin@gameland.ru



СТАТУС: Зануда со стажем
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Конструкции не предусмотрены

Искусственный разум, созданный для беспристрастного оценивания продуктов жизнедеятельности геймдизайнеров. Играет во все, ни на что не жалуется, не ест, не спит, всегда подключен ко Всемирной сети с широкополосным доступом. Характер скверный, техосмотр действителен до марта 2008 года.

ГЕЙМПЛЕЙ

Наверное, самое правильное описание таково: action/RPG. Много ветвящихся диалогов, много сайдквестов, много стрельбы. Жаль, что мир игры не так огромен, как представлялся, а сайдквестовые высадки на одинаковые планеты и убийство врагов на одинаковых «базах пиратов» – это даже как-то не смешно.

ГРАФИКА

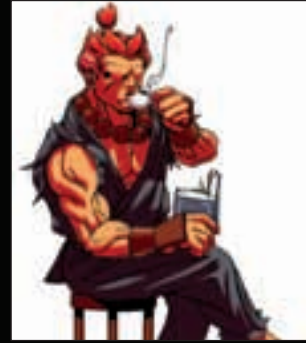
Кинематографично, красиво, тормозно... Да, графика очень хороша, модели персонажей и освещение поражают, аниматорам пятерка. Но когда дело доходит до перестрелок, фреймрейт может упасть до неприличия, что очень раздражает, как и не успевающие погружаться текстуры. Оптимизаторы не перерабатывали.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Как ни крути, а перед нами, наверное, лучшая игра года – с множеством мелких негостатков, которые все равно перекрываются огромными ее достоинствами. После прохождения сразу же хочется снова побродить по цитадели, изменить несколько диалогов, спасти вселенную... Mass Effect – как хорошее кино, которое хочется часто пересматривать.

ВЕРДИКТ
9.0

Александр Устинов
hh@gameland.ru



СТАТУС: Замотврег DVD
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Max Payne 1-2, Fallout 1-2, Fahrenheit

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный фрейтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

ГЕЙМПЛЕЙ

Отличное сочетание шутера с ролевой системой развития персонажа, приправлена интересной схемой ведения диалогов, в которой выбираемые фразы лишь предлагают тему, а не «переписывают» рвущуюся фразу. Однако отличнейшие обязательные квесты соседствуют с весьма блеклыми второстепенными.

ГРАФИКА

Настолько великолепна, что консоль попросту не успевает грузить ее на лету. Лучшая на нынешний день лицевая анимация, отличная детализация всего и вся и просто потрясающие «обязательные» локации. И при этом – всего четыре типа «необязательных» и весьма унылых баз, которые будут вас преследовать снова и снова.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Первая по-настоящему next-gen игра, стирающая границу между жанрами. Многогранная, каждому дающая возможность пройти свой особый путь и не дающая и шанса оторваться. К сожалению, не без досадных ошибок и недоработок, да и воспринимается короткой настолью, что остается только мысль: «Это что, была демоверсия?».

ВЕРДИКТ
9.5

Александр Трифонов
operfl@gameland.ru



СТАТУС: Зег мертв, гетка
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ X-COM Planescape: Torment

Хорошая игра – пошаговая игра, да же если в ней красивые треугольники сражаются с зелеными квадратами. Ролевые элементы только приветствуются, в худшем случае допустима интерактивная пауза. Нежно любит Dungeons & Dragons и все игры на ее основе.

ГЕЙМПЛЕЙ

Самодитирование BioWare, в Jade Empire не столь заметное за кунгуйской тематикой, здесь переходит все рамки приличия. Knights of the Old Republic с графикой нового поколения и шутерными боями, ничего более. Даже гурацкая мини-игра с машинкой и головоломка с Ханойской башней – и тем нашлось место.

ГРАФИКА

Бои выглядят не хуже чем в Gears of War: трясающаяся камера, киношное «зерно», красочные взрывы. Но персонажи, как во всех современных трехмерных играх, похожи на резиновых кукол, а уровни могли бы сделать пообширнее. Благо, и Unreal Engine 3.0, и мощности Xbox 360 это позволяют.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Игра, ради которой я купил Xbox 360, о чем нисколько не жалею. Но в личном рейтинге ролевых игр в 2007 году я отдаю предпочтение «Вегьмаку»: неопытность польских дизайнеров хотя бы сглаживается их стремлением сказать что-то новое в жанре. А вот канадцы обделились окончательно.

ВЕРДИКТ
8.0



SUPER MARIO GALAXY

ВОДОПРОВОДЧИК ВСЕЛЕННОГО МАСШТАБА, ИЛИ НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ИТАЛЬЯНЦА В КОСМОСЕ!

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:

Nintendo Wii

ЖАНР:

action-adventure

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Nintendo

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«ND Видеоигры»

РАЗРАБОТЧИК:

Nintendo EAD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

ОНЛАЙН:

<http://supermariogalaxy.com>



Автор:

Red Cat
chaosman@yandex.ru



На первых порах возникает ощущение, будто вы попали не в космос, а в гурьом – настолько смелыми, а то и вовсе безумными могут показаться многие решения художников и дизайнеров Nintendo.

Ищите интересную, хорошо оплачиваемую, перспективную работу? Тогда карьера итальянского водопроводчика – ваш выбор. Кандидатам, успешно прошедшим собеседование, гарантированы: бесплатная униформа на каждый день (кепка и подтяжки), исправно пополняемый запас золотых монет и свободный рабочий график. Сотрудники, оставшиеся в живых после испытательного срока, могут рассчитывать на приятное общество штатной принцессы и дополнительную порцию замечательных грибов в обеденный перерыв. Для самых выносливых предусмотрены компенсации за выслугу лет. Резюме направляйте по адресу miyamoto@nintendo.ru, первые три миллиона соискателей примут участие в специальной программе под кодовым названием Super Mario Galaxy. Эта программа – новейшее детище небезызвестного господина Миямото, главного кадровика и по совместительству ведуще-

го продюсера компании Nintendo, человека в высшей степени творческого и наделенного исключительно богатой фантазией. Благодаря его стараниям многие поколения итальянских водопроводчиков годами преследуют полоумных завистливых горилл, сражаются с полчищами черепах и, конечно же, спасают особ королевской крови. Последнему из перечисленных занятий Миямото-сан особенно охотно посвящает собственные проекты – ведь, как известно, любую, даже самую плохонькую принцессу можно спасти целой сотней различных способов. Например, отправившись в затяжной межпланетный круиз, который начинается...

Не стоит недооценивать черепахью сторону Силы!

... в Грибном Королевстве. Государство как раз готовится отметить большой праздник, а усатый Марио со всех ног торопится во дворец на свидание с Принцессой. Однако планам итальянца

осуществиться не суждено: вместо праздничного салюта подданные загнивающего монархического режима получили целый флот космических кораблей, битком набитых враждебно настроенными черепахами. Возглавил оных сам Дарт Вейдер черепашьего племени, гигант злодей и негодяй и прежде предпринимал попытки умыкнуть Принцессу, но никогда еще не действовал с таким размахом – в этот раз Баузер стащил возлюбленную Марио вместе с королевским дворцом. Очевидно, прознал о росте цен на недвижимость. А что же наш герой? Он, конечно, попытался отстоять свои права, но безуспешно. И после непродолжительного, но крайне сумбурного полета оказался на другом конце мироздания, в компании жирных говорящих звезд, называющих себя Лумами, и загадочной особы

по имени Розалина, у которой к Баузеру свои сче-ты. Розалина – хозяйка целой космической станции, Comet Observatory. Правда, упомянутое чудо технологической мысли изрядно потрепано и срочно нуждается в ремонте, но и Марио сидеть сложа руки не намерен. Водопроводчик, не откладывая дела в долгий ящик, собирается слетать в ближайшие галактики и там найти необходимые для восстановления Comet Observatory ресурсы. Поиски обещают быть довольно трудными, и вот почему. Для выполнения поставленной задачи вам не нужны ни сталь, ни дерево, ни тому подобные привычные стройматериалы. Станции, чтобы заработать в полную силу, необходимы Великие Звезды (Grand Stars), чья энергия запустит центральный реактор Comet Observatory. Загвоздка в том, что использовать Великие Звезды



ГЕНИАЛЬНО

ВЕРДИКТ

9.0

ПЛЮСЫ

Потрясающий дизайн уровней, десятки галактик для космических прогулок и больше сотни звезд, забавные превращения главного героя, сногшибательная графика.

МИНУСЫ

Управление никак не назвать идеальным, малоподвижность камеры порой раздражает, не все задумки разработчиков хорошо привились.

РЕЗЮМЕ

Отнюдь не новое слово в жанре, но идеальное воплощение уже не раз опробованных идей и, без сомнений, одна из лучших игр этого года.

Нежелание компании

Nintendo нагелять героев голосами давно известно — в то время как большинство известных персонажей, созданных другими компаниями, не первый год охотно болтают, живые легенды видеоигр, вроде остроухого Линка, неизменно хранят обет молчания, в лучшем случае отгеляваясь от докучливых поклонников невразумительной тарбарщиной. Марио — тоже мужик не из болтливых. Хотя за героем давным-давно закреплен персональный актер озвучки (Чарльз Мартине представляет голос водопроводчика аж с 1995 года), он предпочитает изгеляться странным набором мяукающих звуков, обычно не поддающихся расшифровке. Погольники знаменитости ничуть не лучше — жабы крикают, Лумы посвистывают, а словарный запас Принцессы больше напоминает лексикон взбесившейся канарейки.

Презрев природы наставленья

На первых порах возникает ощущение, будто вы попали не в космос, а в дурдом — настолько смелыми, а и то и вовсе безумными могут показаться многие решения художников и дизайнеров Nintendo EAD. Всюду, насколько хватает глаз, болтаются крошечные планеты, планетки и планетоиды вперемешку с кометами,

вместо батареек додумалась не только красotka Розалина, но и — да-да! — Баузер; а он, как многие знают, с однажды украденным расстается крайне неохотно. Почти все Великие Звезды надежно спрятаны на военных базах мерзкой черепахи и находятся под усиленной охраной. Так что действовать придется поэтапно. Для начала соберите некоторое количество обычных золотых Звезд (тоже не самая простая задача) — чем их больше, тем дальше в космос может улететь Марио. Проложив дорогу к очередной крепости Баузера, уничтожьте стражу и, пользуясь общей суматохой, возвращайтесь на Comet Observatory в обнимку с желанной Великой Звездой. По прибытии трофеев отправляется прямоиком в реактор, чья воз-

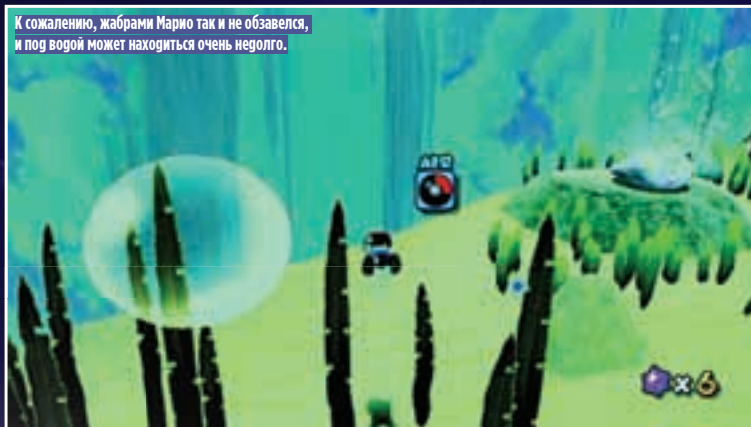
росшая мощь открывает нам доступ к новым галактикам и планетам. Стоит ли говорить, что далее цикл действий необходимо повторять вплоть до победного конца — то есть пока Марио не доберется до Принцессы, спрятанного в глубинах безвоздушного пространства дворца и глотки главного зачинщика всей этой суеты. Трудиться предстоит в поте лица: в мире Super Mario Galaxy ровно сорок две галактики, где попрятали больше сотни (сто двадцать одна, если быть точными) золотых Звезд. Ну как, все еще уверены, что хотите быть водопроводчиком?



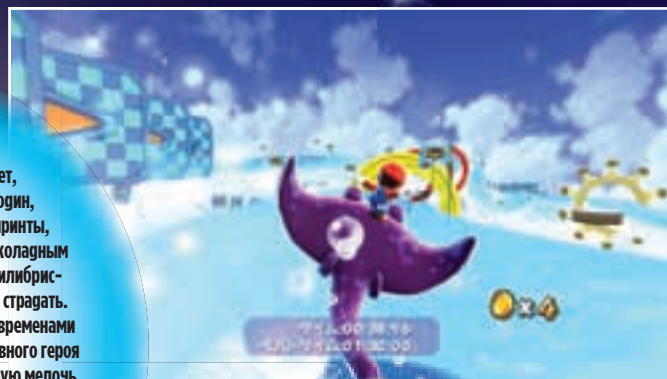
Жизненных сил мало, врагов много...
Где бы взять золота, чтоб поправить здоровье?



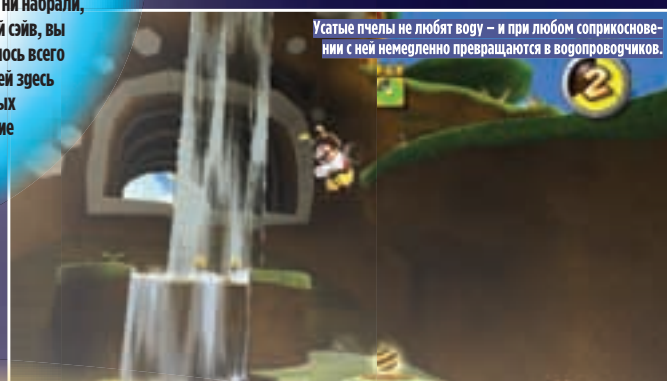
К сожалению, жабрами Марио так и не обзавелся,
и под водой может находиться очень недолго.



Чем меньше звезд в галактике, тем сложнее их раздобыть. Будьте морально готовы: если карта сообщает, что искомый объект в пункте назначения всего один, быть беде. Вас заставят проходить безумные лабиринты, скользить по огромным (и почему-то дырявым) шоколадным плитам, устраивать гонки на скатах, заниматься эквилибристикой — одним словом, страдать, страдать и еще раз страдать. Заметим, что уровень сложности в Super Mario Galaxy временами далек от демократичного, а количество попыток у главного героя отнюдь не бесконечно. Кстати, отметим одну неприятную мелочь, связанную с сохранением игры: сколько бы жизней вы ни набрали, проходя ту или иную галактику, загружая последний сэйв, вы каждый раз будете обнаруживать, что у вас их осталось всего четыре. И хоть набрать пару-тройку лишних жизней здесь не так уж и сложно (благо, дефицита звездных осколков не наблюдается), подобное решение разработчиков кажется несколько странным.



Усатые пчелы не любят воду — и при любом соприкосновении с ней немедленно превращаются в водопроводчиков.



астероидами и никому не нужным до поры до времени мусором. Ровные поверхности здесь не в чести: формы большинства космических тел при ближайшем рассмотрении оказываются невероятно причудливыми, любой неосторожный шаг грозит падением в бездонную пропасть... или головокружительной прогулкой вверх тормашками. Да-да, благодаря своеобразному действию закона всемирного тяготения, Марио частенько умудряется не терять почву под ногами даже в тех случаях, когда с нашей точки зрения висит вниз головой. Между прочим, ходить по отвесным стенам он тоже умеет, да так шустро, что какой-нибудь Человек-паук, увидев выкрутасы толстенького итальянца, повисел бы на собственной паутине от зависти. Правда, это в мирное время. А вот когда очередь доходит до сбора ресурсов и схваток с противниками, бывает уже не до веселья — тут бы в трех метеоритах не заблудиться.

Упомянутых ресурсов в игре два типа. Первый — хорошо знакомые золотые монеты. Водятся они далеко не везде, к тому же служат не только для пополнения банковского счета в неназванном итальянском банке, но и используются как целебное средство — Марио довольно давно стал большим поклонником альтернативной медицины. Тех, кто еще в прошлых сериях Super Mario привык собирать золото лопатой, поспешим разочаровать: в Super Mario Galaxy драгметалл в ужасном дефиците, и улов с одной галактики порой не превысит и десятка монет. Второй ресурс — разноцветные осколки звезд (Star Bits), которые, с одной стороны, «забрали» себе кое-какие функции монет, а с другой — подарили Марио несколько дополнительных, очень полезных возможностей. В отличие от золота, звездных осколков в любой галактике — пруд пруди, только ус-

певай собирать. К тому же, в отличие от твердой валюты, Марио необязательно прикасаться к осколкам, дабы сложить их в глубокие карманы, достаточно с помощью Wiimота навести на вожака сокровище прицел (star pointer), и оно само приплывет в загребущие руки протагониста. Тут, кстати, нелишне упомянуть, что каждые пятьдесят осколков даруют Марио лишнюю жизнь; к тому же их рекомендуется использовать для артобстрела некоторых противников — никого, конечно, убить таким способом не выйдет, но хотя бы временно выведете недруга-другого из строя. Еще одна сфера применения Star Bits — их любят пожирать хамоватые Лумы. Звездды-мутанты (страх-то какой!) обладают завидным аппетитом, и в один присест могут проглотить несколько сотен осколков. Результатом такого чревоугодия нередко становится превраще-



К счастью, справиться с исполненной пчелой не нужно – от вас требуется только отыскать в гуще пчелиного меха осколки звезды.

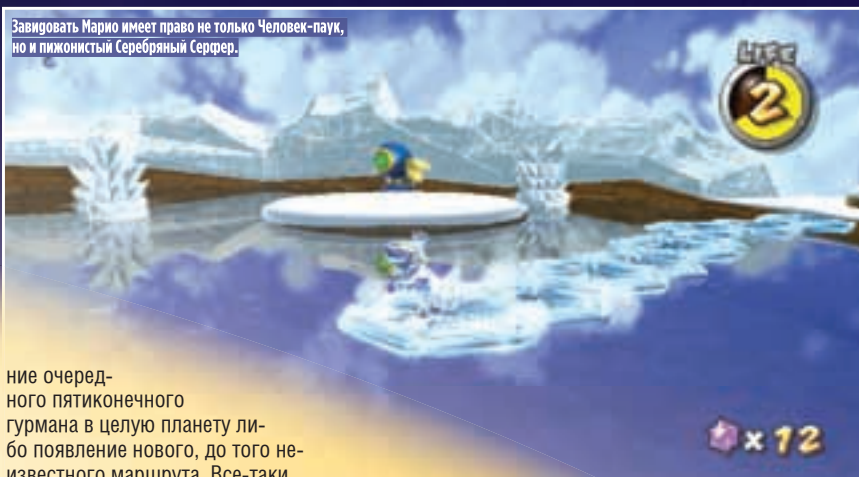


Управлять шаром, да еще виртуозно объезжать на нем препятствия, не так-то просто.

Даже если вы пока еще не видели Super Mario Galaxy, ограничившись просмотром скриншотов, вы могли заметить, что перемещение героя из одной галактики в другую происходит без использования космического корабля. Каким же образом герой отправляется в безвоздушное пространство? Для этого на территории Comet Observatory и в каждой галактике припрятаны специальные «пусковые» звезды – Launch Stars и Sling Stars. Огни позволяют путешествовать от одной планеты к другой, не покидая пределов галактики, другие предназначены для гальных перелетов. Чтобы включить такую звезду, достаточно просто подойти к ней и тряхнуть пультом или нунчаком.



Зависать Марио имеет право не только Человек-паук, но и пижонистый Серебряный Серфер.



ние очередного пятиконечного гурмана в целую планету либо появление нового, до того неизвестного маршрута. Все-таки у благотворительности есть корыстные мотивы! Кроме золота и космического мусора Марио интересуют грибы – вкус к бледным поганкам и тому подобной полезной и здоровой пище у итальянца появился еще в детстве. Грибы оказывают на героя подчас самое неожиданное воздействие, поэтому не бойтесь смелых диетологических экспериментов. Например, гриб нежно-зеленого цвета в белую крапинку добавит одну жизнь; сильно смахивающий на мухомор – добавит здоровья; полосатое, отдаленно напоминающее ложный опенок

растение превратит водопроводчика в неповоротливую пчелу. Другие грибочки также обладают рядом необычных свойств – скажем, наделяют Марио способностью швыряться сгустками пламени, позволяют замораживать воду и даже раскаленную магму. Тут, правда, возникает одно «но»: любой новый облик героя обычно требует от вас освоивать и некоторые новые премудрости управления. А с ним-то как раз в Super Mario Galaxy не все так здорово. На первый взгляд кажется, будто разработчики предпочли не

рисковать и решили применить стандартную для Wii-проектов схему: движение героя контролируется аналоговой рукояткой «нунчака», за прыжок отвечает кнопка «А», более сложные трюки (вроде сальто или двойных прыжков) выполняются с помощью простеньких манипуляций той же рукояткой и, опять-таки, кноп-

Этот босс хотя бы меньше планеты, на которой поселился, – но в Super Mario Galaxy так бывает далеко не всегда.



Гигантский клоп не только умеет летать, но и швыряется бомбами.



[gamer] Всегда в игре

[id] этой игры smg *

- 1 Отправьте SMS «CHEAT smg» на короткий номер 6444, чтобы получить наиболее полезные коды и секреты по этой игре. **
- 2 Отправьте SMS «REVIEW smg» на короткий номер 6444, чтобы узнать, какие оценки поставили этой игре ведущие западные игровые журналы. **

* [id игры] – уникальный идентификационный номер, который присваивается каждой игре.
** Стоимость одного запроса 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на страницах 16-17 этого журнала и на сайтах www.gamerclan.ru, wap.gamerbase.ru или www.mts.ru.



Обстрел раскаленными кокосовыми орехами – подлый трюк. Но опытный космонавт всегда найдет чем ответить.



Ложь во спасение

Хотя Nintendo позиционирует Super Mario Galaxy как новое открытие платформенного жанра, игра местами оказывается на удивление консервативной, а в чем-то даже делает шаг назад в сравнении с предшественницей, Super Mario Sunshine. Скажем, бывалые игроки наверняка отметят меньшую свободу действий – если в Sunshine к цели нередко можно было подобраться несколькими различными маршрутами, а игроку позволяли облазить буквально каждый сантиметр виртуального пространства, то в Galaxy структура миссий куда более линейна. Что, впрочем, блестяще замаскировано виртуозным дизайном уровней.

Марио – горячий парень. Того и глиня спалит все вокруг.



Схватки с Баузером – не только самые сложные, но и самые увлекательные в игре.



Эти глупые Гумбы глумили, будто снежный человек – выдумка журналистов. Заблуждение будет стоить им жизни!



Договориться с гигантским гавкающим яром едва ли получится. Придется спасаться бегством!



кой «А». Справится и ребенок? Едва ли – ведь в Nintendo не могли оставить без дела гироскопы. Во-первых, как уже упоминалось, с помощью Wiimote вы управляете прицелом, нужным для сбора звездных осколков и обстрела ими супостатов (роль гашетки предсказуемо досталась клавише «В»). Вроде бы ничего сложного, но чувствительность прицела вызвала у автора этих строк определенные сомнения; к тому же о нем иногда попросту забываешь – например, проходя через очередную «полосу препятствий», где любая неточность приводит к мучительной гибели. Как ни странно, недостаток чувствительности наблюдается и у аналоговой рукояти: ведомый ею Марио порой странно тяжеловесен и неуклюж. Головной боли добавляет и камера, положение которой

нельзя регулировать вручную. Несколько фиксированных позиций, настраиваемых цифровой крестовиной, – это, простите, уже вчерашний день. Зато к графике придраться почти невозможно – перед нами не только одна из самых красивых игр для Wii, но и один из самых красивых платформеров за всю историю жанра – на любой консоли. Комментировать что-либо излишне: смотрите скриншоты, видеоролики, а еще лучше попробуйте сыграть сами!

Итоги собеседования

Как и прочие игры Миямото, Super Mario Galaxy с пеленок находилась в центре внимания

и прессы, и рядовых пользователей. Кто-то ждал очередной революции в жанре (ее, спешим уточнить, опять не случилось), другим хватило бы простого повторения идей Super Mario 64 и менее успешной, но не менее увлекательной Super Mario Sunshine. В результате, если судить по отзывам в Интернете, довольны остались все – случай для современной игровой индустрии почти исключительный. Каким

Не обошлось в Super Mario Galaxy и без многопользовательского режима – в данном случае предусматривающего совместное прохождение сюжетных уровней. Один игрок берет на себя управление Марио и таким образом отвечает за «генеральную линию партии», выбирая направление движения, выполняя все трюки и собирая золото, грибы и тому подобные сокровища. Второму участнику пары предстоит выступить в роли артиллерийской установки на самообеспечении – при помощи Wii-моуа он контролирует прицел, пополняет запасы звездных осколков и расстреливает рискнувших подобраться поближе противников. И если в одиночном режиме удар осколком звезды по лбу смущал далеко не всех, то при совместном прохождении эффективность стрельбы заметно повышается – а вместе с ней заметно снижается уровень сложности. Кроме того, второй игрок получает возможность напрямую взаимодействовать (например, удерживая или разрушая) с некоторыми объектами в игре. Наконец, если оба напарника одновременно нажмут пресловутую кнопку «А», Марио выполнит невероятно высокий прыжок – отличный способ забраться куда-нибудь повыше.

Образом Nintendo это удалось? Ответ, вероятно, для каждого будет своим – но мы подозреваем, что без хорошего гриба дело точно не обошлось. **СИ**

С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

		
PlayStation 2 Slim	Nintendo DS Lite	Xbox 360 Premium
4810 р.	5980 р.	13780 р.
		
PSP Slim & Lite	Sony PlayStation 3 (40 Gb) Rus	Nintendo Wii
7800 р.	15990 р.	9880 р.

Играй
просто!
GamePost

НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

- ★ Огромный выбор компьютерных игр
- ★ Игры для всех современных приставок
- ★ Книги прохождений, саундтреки, сувенирная продукция



Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru



Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



ETERNAL SONATA

RPG В ТЕМПЕ ВАЛЬСА

ХОРОШО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:

Xbox 360

ЖАНР:

role-playing.console-style

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Namco Bandai

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

НЕТ

РАЗРАБОТЧИК:

tri-Crescendo

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

Xbox 360

ОНЛАЙН:

<http://eternalsonata.namcobandagames.com/>



Автор:

Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru

Однажды китайскому философу Чжуан Чжоу приснилось, что он бабочка, весело порхающая среди цветов. Проснувшись, мудрец не мог решить, Чжуан Чжоу ли он, видевший во сне, что он бабочка, или же бабочка, которой снится, что она — Чжуан Чжоу? Схожие мысли посещают в Eternal Sonata и Фредерика Шопена, который никак не может решить, что реально, а что — всего лишь греза: родная Польша, парижские друзья, фортепианные концерты и при-

знание публики или же деревенька Тенуто близ города Ритардандо в королевстве Форте, где правит граф Вальс. Впрочем, когда кровожадные големы и демонические луковичи-переростки так и норовят выбить дирижерскую палочку из рук, волей-неволей приходится объединяться с местными искателями приключений, забыв на время о душевных метаниях, и выяснять, откуда монстры бегут. Тем не менее, сомнения не покидают знаменитого композитора: буквально на каждом шагу

отыскивается повод поразмышлять (а вернее, пострадать) о призрачности действительности и действительности призрачного. Во-первых, до того, как очутиться в Тенуто, Фредерик лежал при смерти: страна, где и местные достопримечательности, и жители носят музыкальные имена, запросто может привидеться в горячем бреду пианиста-виртуоза. Во-вторых, главная героиня, милая девочка Польша, страдает от неизлечимой болезни — в точности, как младшая сестра Шопена, которой тоже так и не сужде-

но было прожить долгую жизнь. А в-третьих, как и в сериале Tales of, вокруг все просто-таки дышит умильностью: самые кошмарные порождения местной преисподней и в подметки не годятся, скажем, Пирамидоголовому из Silent Hill. Вот и начинаешь думать над очередным поверженным крылатым козленочком, что происходящее скорее напоминает побег от реальности, чем суровую действительность. Eternal Sonata запомнилась еще с самых первых скриншотов, которые распространяла Namco

Фотографировать – зря время тратить?

Народные мифы гласят, что творец – будь то художник, поэт или композитор – непременно должен быть голодным и нищим, чтобы сочинять гениальные произведения. Разработчики из tri-Crescendo таких идей не разделяют, и потому озолотиться в Eternal Sonata легко: достаточно время от времени фотографировать монстров на поле боя. Из всех героев обращаться с камерой умеет лишь паренек Бит, погрязший в Алегретто. Знание законов композиции не поможет сделать отличные снимки: в лучшем случае можно попытаться по расстоянию до цели прикинуть, влезет ли монстр в кадр целиком. К счастью, в любом магазине и за фото категории В (то бишь, на четверку) отвалит солидную сумму – хоть все запасы лекарств скулай!

Сравним партитуры?

Единственная мини-игра на всю Eternal Sonata предлагает собирать по миру обрывки партитур и разыскивать музыкантов для творческих дуэтов. Если мелодии звучат в унисон, растроганный исполнитель еще и подарок вам преподнесет. Если же выйдет конфуз, вас пожурят, но не откажутся от будущих совместных музицирований. Главное неудобство: за один разговор нельзя перепробовать несколько нотных партий. Впрочем, даже самый жуткий концерт не уастся оборвать на середине!

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ

Необычайно красивый мир, необременительные бои, отличная подборка классической музыки.

МИНУСЫ

События происходят исключительно ради иллюстрации морализаторских посланий авторов, финал невнятен, Шопен депрессивен, подземелья утомляют протяженностью, а монстры – однообразием.

РЕЗЮМЕ

Долгий анимационный ролик на движке. Предусмотрены перебивки в виде сложных экшновых боев и общения с местным населением. Подкупают красота, необременительность и музыка Мотои Сакурабы вперемешку с Шопеном.

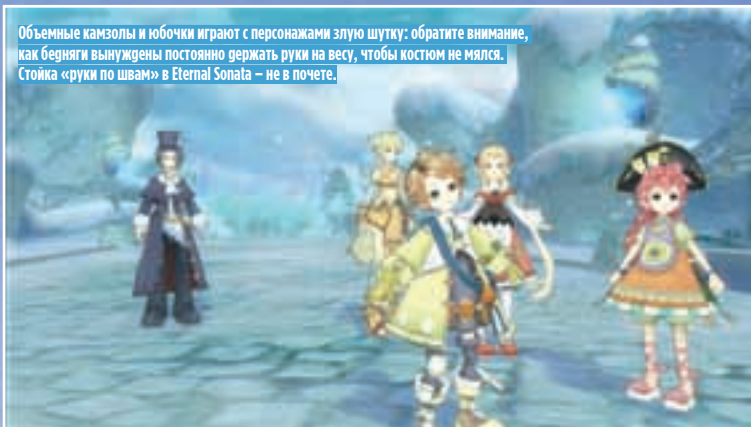
Bandai: и за счет почти безвозрастных героев (39-летний Шопен выглядит не старше 16-летнего Алегретто!), и благодаря жанру, ведь RPG остаются редкими гостями на консоли от Microsoft, хотя Lost Odyssey от Mistwalker выйдет не позднее, чем через три-четыре месяца, а в обозримом будущем маячат эксклюзивная Infinite Undiscovery и мультиплатформенная The Last Remnant. Внешнее сходство персонажей с куклами Dollfie (подробней о них читайте во врезке) не исчезло и в финальной версии

игры, разве что стройные ряды розовощеких подростков так и пополнились парой молодцев с квадратными челюстями и даже стареющими дамами. Как древнегреческим актерам вполне хватало набора масок, а героям многих RPG – значков-«эмотиконов», всплывающих над головой, так и обитатели Eternal Sonata прекрасно обходятся всего несколькими выражениями лиц. Зато окружающий их мир настолько богат на детали, что невольно на ум приходит сравнение с витриной кондитерского магазина. Усеянные цве-

тами поля, уютные городишки с клумбами и каменными мостовыми, величественные крепости над ущельями и барочные дворцы с затейливой лепниной сменяют друг друга, точно гигантские кремовые торты – прямо сахар на зубах скрипит. А когда-то казавшиеся сказочными пейзажи Tales of Symphonia для GameCube уже тянут в лучшем случае на ванильные сухарики. Но ближе к развязке подземелья уже хочется не осмотреть, а пробежать и забыть. И виной тому – вовсе не внезапная аллергия на сладкое и next-gen.

Чтобы просторы Форте выглядели по-настоящему бескрайними, а путешествие Шопена со товарищи воспринималось как долгий поход, разработчики попросту растянули подземелья. Вроде бы и поворотов в обрез, и монстры не таятся, и ложных путей не так уж много, однако пробежки до каждой развилки и обратно съедают львиную долю времени. Везде, за исключением боев, команду представляет один персонаж, и стоит на его пути нарисоваться лестнице, как герой начинает двигаться будто в замедленных съемках – при

Объемные камзолы и юбочки играют с персонажами злую шутку: обратите внимание, как бедняги вынуждены постоянно держать руки на весу, чтобы костюм не мялся. Стойка «руки по швам» в *Eternal Sonata* – не в почете.



Даже в RPG, где у большинства обитателей – кукольные круглые личики, находится место маю с квадратной челюстью! Неудивительно, что по такому бойцу начинают сохнуть все местные красотки.



Удар не удастся отразить, если коварный враг умудрится зайти сбоку или с тылу.



Особые приемы раскодают лишь время, так что дважды вылезать за раунд вполне возможно. Но вот особо мощные удары обычно скирают все отведенные на ход секунды.

том, что и во время кросса его не терпится поторопить. «Неужели всю мощь Xbox 360 растратили на бордюры да ромашки?» – спросите вы. Нет, сперва кажется, что *Eternal Sonata* на голову обставила родственниц из *Tales of*. Скажем, в сражениях и герои (на поле разрешено выпускать не более трех), и их противники (число которых может доходить до четырех), свободно передвигаются по арене во всех трех направлениях: псевдо-3D из *Symphonia* отошло в прошлое. Правда, *Final Fantasy XII* для PS2 справлялась с той же задачей и без арен. Да и в реальном времени схватки уже не проходят: воины и монстры делают ходы поочередно, тратя на перебеж-

ки, заклинания и фехтовальные приемы несколько отведенных секунд. Чтобы отстегать зарвавшуюся луковицу зонтиком или отвесить ей тумак покрепче, достаточно, как и заведено в *Tales of*, без устали колотить по одной клавише. Отдельные клавиши отвечают за особые навыки и вытягивание лечебных настоек – не из того бездонного вещмешка, куда складывается все найденное в приключениях добро, а из виртуальных геройских карманов. Когда же приходит время неприятелей, выясняется, что любой монстрачий удар станет, по меньшей мере, вполнину слабей, если, не прозевав заветный момент, нажать на еще одну клавишу и тем самым отразить нападение. К ис-

Кто такие Dollfie?

Dollfie (от doll figure) – название серии кукол, которую выпускает японская компания Volks. У экшн-фигурок «Доллфи» позаимствовали шарнирные тела: благодаря обилию «суставов» они умеют позировать не хуже специальных человечков-манекенов для художников. А от коллекционных кукол им достались богатые гардеробы и обилие париков. Причем предлагается купить как уже готовую пластиковую красотку (или красавца), так и собрать самостоятельно из запчастей, а лицо раскрасить акриловыми красками.

Персонажи *Eternal Sonata*, впрочем, куда сильнее похожат на Super Dollfie, другую серию от той же компании. «Суперский» у них прежде всего рост: 57–60 см против 27 см обычных «Доллфи». Все части тела куклы собираются на резиновый жгут, основные суставы заменяют шаровые шарниры (отсюда и название BJD, или ball-jointed doll). Volks, к слову, уже давно не единственная фирма, занимающаяся производством BJD – ее опыт переняли другие, преимущественно корейские студии, которые теперь предлагают собственные серии. От творений Volks их произведения отличает стоимость: собранная и раскрашенная полностью под заказ Super Dollfie обойдется покупателю (впрочем, в Японии эту процедуру называют «усыновлением» или «уточерением») не меньше, чем в 76800 иен (около \$750). И это без белья, одежды, ботиночек и аксессуаров!



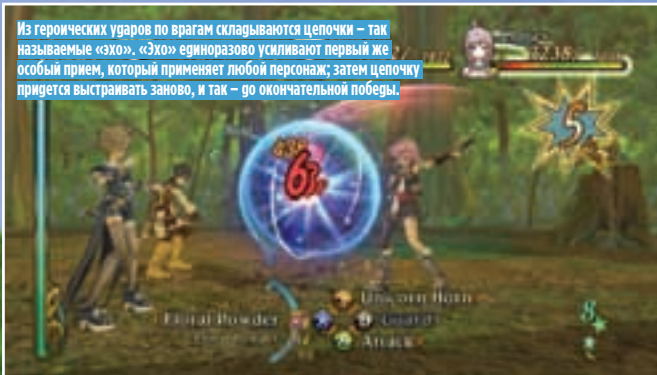
почти бессмертна. Чем, к слову, отличаются и *Tales of*. Так что, если б не графические красоты, *Eternal Sonata* вполне прижилась бы и на приставках предыдущего поколения. Благо, и поселения со словоохотливыми горожанами не исчезли, и квесты, по давней традиции, требуют возвращаться проторенными дорожками не раз и не два, и поголовье монстров не изобилует редкими видами – по паре-тройке разновидностей на подземелье. Зато действительно необычно то, как среди привычных фэнтезийных типов приживается вовсе не выдуманный Шопен. Когда в *Shadow Hearts: Covenant* к героям присоединялась принцесса Анастасия, дочь Николая II,

Тайны светотени

Как и обещали превью, в Eternal Sonata особые умения героев делятся на те, которые можно применять, находясь на залитых светом участках арены, и те, которые доступны лишь ушедшим в сумрак. Оба вида почти ничем не различаются, так что и к тактическим ухищрениям прибегать смысла нет. Разве что лечебные навыки неизменно относятся к «светлым», и целителей приходится держать на солнышке. Так же бесполезно и умение некоторых монстров мутировать в тени – героям даже не нужно выманивать их на свет, ведь цепочки ударов доконают даже окрепших вражин.



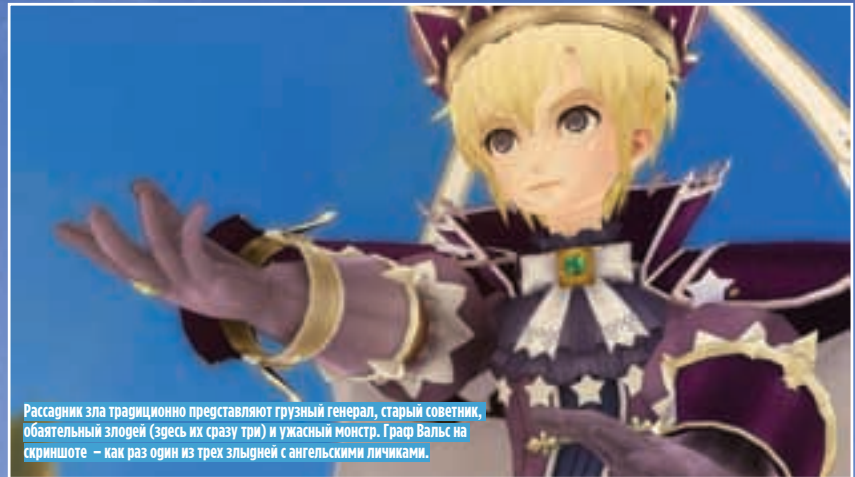
Из героических ударов по врагам складываются цепочки – так называемые «эхо». «Эхо» единовременно усиливают первый же особый прием, который применяет любой персонаж; затем цепочку придется выстраивать заново, и так – до окончательной победы.



Эмо-приступы не мешают Шопену (крайний персонаж слева) лупцевать монстров сирижерской палочкой наравне с остальными героями.

ее собственная история почти не рассказывалась. Дескать, милая девочка с камерой, и вдобавок принцесса. Да и Распутин представлял этаким демонизированным существом, которое именно здесь и сейчас способно изрядно напакостить и чье прошлое по большому счету уже мало кого волнует. В «Сонате» же польский композитор – главный герой: его произведения звучат в перебивках между сюжетными главами, а о жизни, пусть и не слишком подробно и порой даже по-детски наивно, повествуют выдержки из биографии вперемешку с фотоколлажами. Иначе Варшава и Париж, о которых то и дело спохватывается Шопен, и вовсе не покажутся такой уж

серьезной утратой на фоне прятно-музыкальной страны. Хотя так же, как трехмерные арены не делают бои по умолчанию сложнее, так и эмо-эскапеды короля вальсов, и назидательные проповеди героев на тему бытия, смерти и склонности людей не замечать побочные эффекты чего-то полезного не делают сюжет глубже (финал так и вовсе притянут за уши). Конечно, от «Сонат» ждали большего. А получили – красивый, но все же пересказ уже не раз слышанной сказки о том, как «герои пошли и наkostenяли злодею», который одновременно пытается привить любовь к классической музыке. И надо сказать, вполне успешно. **СД**



Рассадник зла традиционно представляют грузный генерал, старый советник, обаятельный злодей (здесь их сразу три) и ужасный монстр. Граф Вальс на скриншоте – как раз один из трех злыдней с ангельскими личиками.



Враги успевают отражать удары куда реже героев.



Когда в цепочке набирается 24 или 32 «эхо» и уровень команды (не путать с уровнем персонажей!) достиг 4, можно, вовремя нажав клавишу после завершения особого приема, сразу же исполнить еще один, а то и больше суперударов с повышенной убойной силой.



Как нечаянно потратить впустую ход персонажа? Достаточно нажать клавишу особого приема, когда рядом нет ни одного монстра, и готово – бедный герой вовсе шинкует воздух, а секундомер-то тикает.



СЕКРЕТ!

Что делать, если у вас на платформах не отображаются пассажиры?

- 1) Загрузить и установить один из локомотивов с официального сайта игры. Не удивляйтесь, просто нам нужен файл serz.exe (ищите его в папке /Packager), который устанавливается с любым из загруженных локомотивов.
- 2) Найдите файл Playerprofiles.bin (папка /Content) и откройте его с помощью serz.exe (просто перетащив его мышкой на иконку serz.exe). Теперь в папке, где был Playerprofiles.bin, появится новый файл Playerprofiles.xml.
- 3) Откройте Playerprofiles.xml любым текстовым редактором и в строчке `<GameplayPassengerCharacters d:type="slnt32">0</GameplayPassengerCharacters>` замените 0 на 1. Сохраните файл.
- 4) Откройте Playerprofiles.xml с помощью serz.exe (так же перетащив его мышкой). Это создаст новый измененный Playerprofiles.bin. Теперь пассажиры вернутся.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

simulation.train

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Electronic Arts

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск»

РАЗРАБОТЧИК:

Kuju

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM

ОНЛАЙН:

<http://www.railsimulator.com>



Автор:

Ашот Ахвердян

ashot.lakherdian@gmail.com

RAIL SIMULATOR

ИДЕЙНЫЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ MICROSOFT TRAIN SIMULATOR ОТ ТЕХ ЖЕ РАЗРАБОТЧИКОВ БЫЛ ПРОСТО ОБЯЗАН СТАТЬ ЛУЧШИМ.

Сколь ни радужны были надежды, при первом знакомстве игра производит отталкивающее впечатление. Неприятные сюрпризы подстерегают уже в основном меню, когда нам предлагают выбрать одну из четырех железнодорожных веток. Странновато для продолжения, ведь в Microsoft Train Simulator дорог было шесть. Нетрудно вычислить, что при таком подходе через пару серий игрушка вообще обойдется без рельсов и шпал. На миссии тоже поскупились, их всего полтора десятка, т.е. по три-четыре на дорогу. Конечно, этого хватит на неделю-две, а что же потом? Быстрого генератора миссий, такого чтобы можно было назвать трассу, подобрать ло-

комотив, тип миссии, время суток, конечные станции и прочее, в игре нет. А составлять для себя задания в полном редакторе — настоящая золушкина работа, занятие на любителя.

Молчун

Впервые загрузив миссию и очутившись в кабине локомотива, обнаруживаешь одну неприятную черту: игра очень не любит общаться с геймером. Разумеется, ветераны не растеряются: их уже научили обращению с электровозами, тепловозами и даже паровозами. Вот новичку не позавидуешь, ведь ему тут никто ничего объяснять и не собирается. Как быть — непонятно. Стрелочками локомотив не заведешь, всё-таки не тот жанр, реализм не ве-

лит. Да что там локомотив, когда даже выбраться из кабины удаётся не сразу: игрушка наотрез отказывается обращать внимание на клавишу Esc. Мистер, вы в симуляторе, сами ищите нужное сочетание! С самой миссией дела обстоят не лучше. К примеру, велено прицепить несколько вагонов (номера прилагаются) к локомотиву. Ну вот, мы все выполнили, а галочки напротив строчки с заданием как не было, так и нет. Почему? Что сделано не так? А как надо было? Никто не ответит. Уж сами как-нибудь пробуйте, выясняйте. И наоборот — случается, проедешь через некую стрелку и вдруг получишь отметку о выполнении задачи. Как так? Чего ж мы такое сотворили? Почему этого за-

дания нет в общем списке? Ведь ни одной галочки там так и не появилось. И подобных примеров тьма-тьмущая. Отчего в паровозе через два километра кончилась вода? Или такой вот смешной поворот: в какую сторону надо поехать, чтобы добраться до пункта назначения? Конечно, пройдет несколько дней, и вы освоитесь с игрой. Тогда Rail Simulator откроется в полном блеске, но это будут тяжелые, мучительные дни. Не каждый сможет их выдержать.

Ошибки и сомнения

К тому же, в игре полным-полно огрехов разного калибра. Тут и нестабильность в работе: ни с того ни с сего нас выбрасывает на рабочий стол, что особенно

ХОРОШО



В Microsoft Train Simulator небольшой монитор, включающийся в углу экрана на миникарте, показывал, какова предельная скорость на ближайшем участке дороги, а потому скоростные нормы никогда не заставляли нас врасплох. Теперь же этот монитор сообщает об ограничении скорости только в той точке, где находится локомотив. Даже бегущий человек не сумеет резко остановиться, что уж говорить о товарняке, несущемся со скоростью километров сто в час и доверху нагруженном чем-нибудь очень полезным и очень тяжелым.

Потому теперь приходится постоянно и очень внимательно следить за дорогой, благо знаки, расставленные вдоль железнодорожного полотна, заранее извещают о том, где стоит притормозить, и мы успеваем сбросить скорость (или, наоборот, разогнаться до прегела).



печально в сочетании с до-о-олгой загрузкой миссии. Тут и уйма всяких багов: если в меню игровых настроек изменить режим управления, то это каким-то удивительным образом выключает отображение пассажиров на платформах. Остается только руками развести. Причём, учитывая нежелание игры нам что-то объяснять, трудно-рато понять, где тут баг, а где всё работает, как и задумано. Вот мы пытаемся прицепить к локомотиву пяток вагонов, но цепляется только первый, одновременно отрываясь от остальных. Мы повторяем всё сначала, закрепляем следующий вагон, и он тоже бросает собратов. Странно, а раньше получалось прицепить все сразу. В чём ошибка? Что не так? Вдруг

это недоработка авторов, а мы голову ломаем? Спросить не у кого, думайте что хотите.

Потемкинские дороги

Картинка при первой встрече тоже не порадует. Поначалу кажется, что она не слишком изменилась со времён первой игры, а ведь миновало уже шесть лет! Во-первых, графика технологически не дотягивает до дня сегодняшнего, а во-вторых, художники не слишком старались прорисовать детали. Сама железная дорога выглядит очень плохо, но стоит оторвать взгляд от рельсов и шпал... Покрытые однообразными текстурами бескрайние просторы, из которых кое-где торчат жутковатые деревья, а вдали виднеются залитые

ровным цветом горы. При этом, дабы не напрягать движок, большинство предметов появляются, лишь когда наш локомотив должен вот-вот подъехать. Примерно за километр от нас из ниоткуда выпрыгивает стойка семафора, а метров за триста один за другим как грибы вырастают кусты. Зрелище одновременно забавное и печальное. Мало того, стоит нам включить внешний обзор, как оказывается, что детальные текстуры по-прежнему выставляются, только когда к ним подъезжает наш поезд, а пока он далеко, перед камерой красуются лишь чудовищные размытые пятна. Выходит, весь этот маскарад затевали даже не ради нас, а для услаждения взоров виртуального машиниста?

Надо заметить, что кое-что всё-таки удалось. Хороши локомотивы — может, и не все, но многие. Приятен для глаз подвижной состав. Очень даже симпатичны станции и те строения, которые не сделали типовыми. Просто знайте, что на скриншоты попало всё самое-самое, но, говоря начистоту, на дорогах Rail Simulator немало и весьма угрюмых перегонов. Трёхмерные кабины выглядят куда хуже своих двухмерных предшественниц из MSTs. К тому же, они теперь гораздо менее удобны: иные приборы и не разглядишь, а большинство рычагов да кнопок — бутафория. Конечно, при желании часть ручек все-таки можно потянуть мышкой, хотя по-настоящему вести поезд всё равно получается только с клавиатуры.

1 Трёхмерные кабины могут ломиться от обилия рычагов, ручек и переключателей, но все это великолепие не интерактивно. Обидно, честное слово!

2 Разнообразием пассажиров маловато, так что у платформ толпятся сплошь клоны. Ничего, мы к ним относимся без пренебрежения.

3 Звуковое сопровождение в RS не одинаково по качеству, но вот паровозы пыхтят на живое натурально, совсем как в жизни... ну, то есть, как в кино.

4 Мы тоже можем посидеть в купе вместе с пассажирами. Правда, совсем чуть-чуть: поезда без машинистов не ходят.

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ



Отличная модель и прекрасная симуляторная часть. Железные дороги тоже очень хороши. Интересные, разнообразные миссии.

МИНУСЫ



Маловато железнодорожных веток и миссий, графика слабовата, управление неудобное и так не хватает обучающего режима.

РЕЗЮМЕ



Настоящие железные дороги для ветеранов Microsoft Train Simulator и для тех, кого не пугают трудности.



В европейском релизе RS – четыре железнодорожные ветки, причем каждая соответствует определенной эпохе. Пятидесятые годы, закат эпохи паровозов, представлены закрытым более сорока лет назад маршрутом, объединяющим два графства, Сомерсет и Дорсет. Семидесятые годы, наступление дизельных локомотивов, ветка Йорк – Ньюкасл. Девяностые годы – единственная германская дорога в игре, соединяющая два города на западе страны, Хаген и Зиген. И, наконец, наше время – путь между Оксфордом и лондонским вокзалом Пэддингтон.



1 Пассажирские составы движутся по расписанию, но оно тут не обязательное, а рекомендательное. То есть там называют не требуемое, а ожидаемое время прибытия. Не стреляйте в машиниста, он катает как умеет.

2 Города с плотной застройкой выглядят куда лучше бескрайних деревень.

При наведении курсора на одни интерактивные органы управления всплывает подсказка с их названием, на другие – нет. Из окошка на паровозе теперь нельзя взглянуть (а какая это была удобная функция!), а из некоторых кабин так и вовсе очень неудобно смотреть на дорогу. Создается впечатление, что одни локомотивы нравились разработчикам больше других – настолько по-разному они сделаны.

По рельсам

К счастью, недоданное игре художниками сторицей восполняется отличной физикой. С серией Trainz ее вообще сравнивать нельзя – поскольку та создавалась в качестве симулятора настоящих железных дорог со всеми вытекающими, в том числе и фи-

зической моделью, скорее отражающей поведение игрушечных моделей локомотивов, нежели их реальных прототипов. В Rail Simulator все иначе. Разгон, торможение... особенно если мы маневрируем в реалистичной манере, то есть не слишком быстро и не слишком медленно (умение приходит с опытом). Очень интересное и приятное ощущение, когда мозг реагирует узнаванием, вообще малохарактерным для компьютерных игр: вот оно, поезд замедляется точно так же, как в жизни. Восторг. Причем физика не только на совесть отрабатывает штатное движение поезда, но не чурается и катастроф. Если в MSTS сошедший с рельс состав перекачивался подобно игрушечным кубикам, вагоны взлетали высо-

ко вверх и мультяшно перепрыгивали друг через друга, то в RS всё совсем иначе. Теперь крушение выглядит до жути естественно. Камера взмывает повыше и кружит над катастрофой, будто мрачный ворон. Разумеется, никаких пожаров, развороченного железа и жестокого украшательства здесь нет. И это хорошо. Правда, и физика не останется без нареканий. Иногда во время движения поезд вдруг начинает «рыскать» – чуть-чуть перемещаться вправо-влево по горизонтали. Заметнее всего это с внешней камеры, расположенной у самых рельсов перед локомотивом. Ни к каким последствиям эта странность, разумеется, не ведет, но вот атмосферу игры точно не улучшает.

Конечной не будет

Сколько ни богата игра на недостатки, проходить горсточку миссий ужасно интересно. Мы ставим рекорды скорости, развозим пассажиров по станциям, чем-то это напоминает кольцевые гонки: тут тоже почти нет равномерного движения, поезд то разгоняется, то плавно тормозит. Мы маневрируем на многочисленных ветках, цепляем один вагон за другим и собираем состав; доправляем паровоз железнодорожной водой и пополняем запасы угля. Вслед за бесплотной камерой летаем по депо, читаем номера на вагонах и отбираем нужные, мы переключаем стрелки, пытаемся отыскать маршрут в паутине рельсов, мы вглядываемся в пути, уходящие за горизонт. Жизнь есть движение. **М**

АВТО@mail.ru
ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Голосуйте
с 1 по 29
февраля

Лучшее АВТО 2007

ПО ВЕРСИИ РУНЕТА



Что
выбираем?

В премии «Лучший авто 2007» мы выбираем лучшую модель автомобиля за прошлый год.



Кто
в жюри?

Выбор победителя осуществляется всеми пользователями Рунета.



Кто
участвует?

В голосовании представлены автомобили, находящиеся в продаже у официальных дилеров в России в 2007-м году.



Когда
результаты?

Победитель будет объявлен в начале марта. Предварительные результаты можно увидеть сразу после голосования!

Первая автомобильная
премия рунета!

<http://bestauto.mail.ru>



1 Трехмерные заставки в Rise of a Ninja встречаются не реже, чем ролики, напрямую взятые из аниме. Последние выглядят ужасно: и потому, что записаны в недопустимо низком качестве, и потому, что просто плохо нарисованы.

2 «Подземелья» наполнены ловушками и свежими акробатическими загадками в духе «попади на платформу с первого раза». А Наруту начать. Он ест ramen и восстанавливает зрение.

3 Экзамен Какаси-сенсей в игре поган так: «Наруто! Побей Сакуру! Теперь побей Саскэ! Теперь побей меня!»



NARUTO: RISE OF A NINJA

ХОРОШО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:

Xbox 360

ЖАНР:

action-adventure, freestyle

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Сорт Клуб»

РАЗРАБОТЧИК:

Ubisoft Montreal

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

ОНЛАЙН:

<http://narutox360game.uk.ubi.com>



Автор:

Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

ЕЩЕ НЕ «ГТА ПРО НАРУТО», НО УЖЕ ПЕРВЫЙ ШАГ К НЕЙ.

Аниме-сериал Naruto, несмотря на все недостатки, одним неоспоримым достоинством все-таки обладает. С играми Naruto повезло так, как не повезло никакому другому аниме. О приключениях оранжевого ниндзя сделали сразу два отличных игровых сериала (для PS2/PSP и GameCube/Wii), да и среди прочих игр нет-нет да промелькнет что-то приличное. Naruto: Rise of a Ninja — тот редчайший случай, когда игру на основе аниме делали за пределами Японии. Права на ее создание были куплены французским издательством Ubisoft, а разработкой занималась канадская студия Ubisoft Montreal. Все действующие лица обещали от-

ем и создать игру, на вид не отличимую от японской. И создали. На вид, действительно, не отличить. Rise of a Ninja начинается с самой первой серии Naruto. Юный ниндзя по имени Наруту проваливается на выпускном экзамене в школу ниндзя, становится посмешищем и позорищем всей деревни (этому, правда, есть и еще одна, тайная причина). Никто его не любит, никому он не нужен. Первую минуту игры вы в роли Наруту ходите по двору школы, выслушивая насмешки взрослых и одноклассников. Наруту твердо решает показать, на что способен, попадает в переплет, так заканчивает школу и отправляется на задания в составе команды из трех «младших ниндзя» и меланхолического учителя Какаси-сенсей.

Игра следит за приключениями Наруту примерно до 80-й серии аниме (до конца экзамена на звание «тюнинов» — обычных, «средних» ниндзя). На все это в Rise of a Ninja уходит пять-шесть часов, а повествование то и дело прерывается анимационными роликами, без затей вырезанными из телесериала. Впрочем, сюжетная линия — отнюдь не главное достоинство игры. Между «каноническими» событиями разработчики накидали несколько десятков заданий от себя. С первым из них стал киваться, когда учитель Ирука-сенсей приглашает Наруту отведать рамена. Любимая, всем хорошо знакомая лавочка закрыта и не откроется до тех пор, пока вы не соберете десяток монет,

разбросанных по улицам деревни Коноха. Скучотища! Другие, такие же тщетные и нудные задания ждут Наруту и в прочих магазинах. Но если вы не хотите связываться с ними, вас никто не неволит: по улицам Конохи разрешено шлаться, куда вздумается. Вся деревня (а она оказалась размером с целый городок!) воссоздана весьма подробно, и по улицам разгуливают дружелюбные или, чаще, ворчливые жители. Важные места, вроде той же «раменной», резиденции Хокаге (старейшины) и местоположения товарищей по команде, заботливо подсвечиваются на карте. Поначалу над головами всех жителей деревни висят злые фиолетовые рожи — значит, кроме ругани от них ничего не добьешься. Со временем вам все ча-

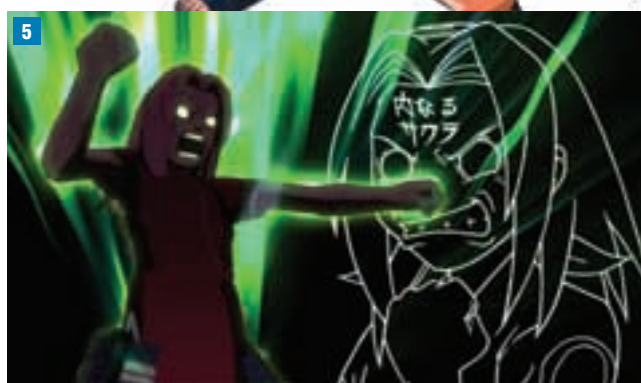


Мнение

Артёма Шорохова (cg@gameland.ru)



И в хулах, и в похвалах Игорь, конечно, кругом прав, но с позиции Банзаеведущего, кажется, забыл упомянуть одну почти незначительную деталь: Rise of a Ninja, несмотря на все свои многочисленные «но», не только не испортила славы «японских игр по японским мультфильмам», но и преумножила ее, став одним из лучших (а какому-то покажется, что и вовсе самым-самым) игровым переложением популярного аниме. Причем не только аниме о Наруто, но и аниме вообще. Поклонники Naruto: Ultimate Ninja (больше известного как Narutimate Hero) получили весьма сопоставимый по качеству и более красивый файтинг с возможностью показать всему миру, кто в округе самый-самый ниндзя, посредством Xbox Live. Поклонникам сюжетных приключений тоже досталась весьма приятственная игра. И самое главное: Rise of a Ninja идеально подходит для новичков, еще не вглядевшихся ни в серию аниме, ни томика манги о приключениях оранжевого сорванца. Можно просто начать играть – и сюжет вместе с вами тронется с самого начала, не забывая рассказать о героях и всех их героических делах. Причем довольно быстро и бодро – хорошая замена просмотру восьми десятков безбожно затянутых и на каждой кочке буксующих ТВ-серий.



4 Противниками Наруто уж слишком часто становятся безликие бандиты и неуважники-ниндзя. Драться с такими – зря время терять.

5 Разработчики старались пригнать к игре японский стиль, но хотя бы внешний вид. Поэтому все наплывы остались в оригинале, в том числе и та, что на лбу у Сакуры.

Настоящие знатоки Naruto, вероятно, будут разочарованы.

Из Rise of a Ninja мы не узнаем ничего нового о полюбившихся персонажах.

еще и чаще будут встречаться обыватели с приветливыми желтыми мордочками над головой. Эти готовы подсказать дорогу к цели миссии (например, к спрятанному сорванцу Конохамару). Чем сильнее раскручивается сюжет, тем больше мини-игр, магазинов и заданий найдется на улочках родной деревни. Поначалу же выбора нет: нужно слушаться учителей и отправляться на посылках за массивными воротами. Тут надо сказать, что, нагулявшись по громадине-деревне, ждешь от внешнего мира каких-то фантастических чудес и не-

сметных сокровищ, бескрайних лесов и золотых полей. А вот и фигушки. За воротами ждет, как правило, один-единственный путь к победе, прямой и верный, как созидательный курс президента. В лесах Наруто подстерегают бандиты и непонятно откуда взявшиеся бродячие хулиганы-ниндзя, драться с которыми придется с упорством, достойным лучших JRPG. Время от времени сценарий прибегает к совсем неожиданным сюжетным ходам, ушлым настолько, что до сих пор никто даже не догадывался их использовать. Например, после по-

беды над «главарем бандитов» из кустов выходит еще один разбойник и объявляет себя «новым главарем бандитов». Само собой, тут лишней драки не избежать. Еще пример: вы находите в логове бандитов ключ и обязаны вернуться в Коноху, но только чтобы узнать, что это ключ от двери, расположенной в двух метрах от того места, где Наруто его подобрал! Теперь герою предстоит обратный путь через лес, полный разбойников. Сходство с JRPG – полнейшее. Герой идет по «подземелью», наталкивается на монстра, и игра запускает боевой

движок. Разве что драка ниндзя – это вам не тактическая битва, привычная по JRPG; тут пристроен небольшой файтинг для разборок один на один. Файтинговый движок – отдельная, самодостаточная часть игры. Если она придется вам по душе, можно даже устраивать драки через Xbox Live (все остальные виды игры к сетевым режимам здесь не приспособлены). Все как у взрослых: два героя в разных концах экрана, полоски жизни и энергии наверху. В нашем распоряжении – два вида ударов, блок, бросок, прыжок, метательные ножи-«кунаи» и самое интересное – суператаки, которые у настоящих ниндзя называются словом «дзюцу». У Наруто главный прием – Shadow Clone Jutsu. С его помощью парнишка

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ



Подробное воссоздание деревни Коноха, опциональная японская озвучка, любопытный режим файтинга, саундтрек, взятый напрямую из аниме.

МИНУСЫ



Множество неважных геймплейных механик, затертых игровых штампов и сомнительных сюжетных решений, скромная продолжительность сюжетной кампании.

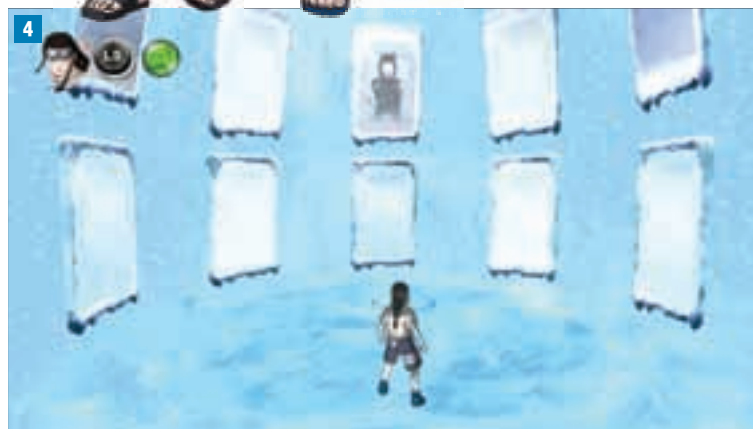
РЕЗЮМЕ



Пройти, увлечься и поставить на полку. Достоинства у игры есть, однако недостатков тоже немало.



Как известно, в аниме перед полной и окончательной победой главный герой обязательно должен посмотреть несколько минут «флэшбеков» (кадров из прошлого) о тех, кто помог ему в достижении цели. Эта традиция нашла отражение и в Rise of a Ninja, причем в довольно смешной форме. Если вы проигрываете бой, Наруто падает в изнеможении, и игроку предлагается оживить героя при помощи одного из флэшбеков, которые нужно было заранее предусмотрительно купить у старейшины Конохи. Вы выбираете нужное воспоминание, и пока закадровый голос предается ностальгии, остервенело жмете кнопку А, восстанавливая здоровье юного нинзя. После этого можно продолжать бой, как ни в чем не бывало. Такая идея и на бумаге выглядит странно, и во время игры кажется притянутой за уши и только для облегчения особенно зверских боев. А зверские бои будут встречаться чаще, чем хотелось бы. Например, после часа-другого простых и безопасных скитаний по лесам, вы внезапно сталкиваетесь с Забузой, и он, крутой, как инспектор Текила, одной левой стирает Наруто в порошок. И спастись от него никак нельзя. А хуже всего то, что даже в случае победы вас заставляют немедленно и без сохранения драться с Забузой еще раз! Видимо, у него тоже есть спасительные флэшбеки.



1 Арены для фрейтинга не сказать, чтобы угались. Пресно и стерильно.

2 Успеете нажать заданные кнопки, и дзюцу будет выполнено верно. Не успеете — пеняйте на себя.

3 Походы в дальние земли здесь превратились в мини-игру о прыгании с ветки на ветку. Вот они, суровые буги нинзя.

4 Во время исполнения дзюцу герои покидают поле боя и переносятся в абстрактный боевой ландшафт.

создает несколько своих «клонов» и в их компании весело вешает туманов врагу. У других героев — другие приемы, хорошо знакомые зрителям аниме и читателям манги. Как и в японских играх по Naruto, в Rise of a Ninja любое «дзюцу» прерывает нормальное течение боя и дает нападающему шанс здорово приблизиться к победе. Каждое такое «дзюцу» — это, по сути, мини-игра, в которой задача одного — атаковать, другого — уклоняться или защищаться. Чем больших успехов достигнет первый, тем больше очков здоровья потеряет второй.

На аренах этого вот фрейтинга вам нужно будет встречаться не только с известными персонажами мира Naruto, но и с безликими ниндзя, бандитами и прочий шушерой. Причем шушера, что при-

скорбно, встречается куда чаще, чем интересные и сложные противники. В перерывах между миссиями вы возвращаетесь в Коноху (иногда пешком по той же дороге, иногда при помощи «телепортно-дзюцу»), чтобы прикупить «лечилок», выучить новые приемы, выполнить одно-другое несложное задание. Среди них есть даже всамделишные «гонки», в которых Наруто должен пробежать через серию чекпойнтов за отведенное время. Так вы и проведете время до самого финала (что, напомним, составит всего часов шесть). Если сильна страсть к собирательству, в Конохе достаточно мини-игр, способных занять игрока еще на какое-то время сверх обязательной программы. Например, можно искать жителей, страдающих от неразде-

ленной любви, и исцелять разбитые сердца при помощи «сексуального дзюцу». Можно, с другой стороны, и не искать — все равно награда за это не так уж и важна. Настоящие знатоки Naruto, вероятно, будут разочарованы. Пусть деревня Коноха воссоздана до последнего домика и выглядит лучше, чем в любой другой игре по сериалу. Но из Rise of a Ninja мы не узнаем ничего нового о полюбившихся персонажах. Где живет Наруто? Как он ходит в школу? Что делает на уроках? Где может встретить Сакуру и Саскэ? Где проводят время его друзья? Что за местность окружает Коноху? Что происходило за кулисами экзамена? Нет ответов. Вообще, сюжет подан скомканно и торопливо, заставки из аниме включаются подчас не к месту, а в уров-

ни порой просто не веришь. Ну откуда в «подземельях» стрелки с указанием верного пути? Кстати, на диске с игрой есть только англоязычная озвучка, но с Xbox Live можно скачать официальное бесплатное дополнение в 60 мегабайт, которое добавит японскую озвучку и английские субтитры. Кажется, что Rise of a Ninja делали для рядовых зрителей Naruto — для тех, которые готовы годами смотреть невыносимые эпизоды-филлеры. Простые и неизящные решения, лежащие в основе игры, только оттолкнул геймеров со стажем, как филлеры оттолкнули знатоков аниме. Нудный и короткий сингл удачным не назовешь. Оценку выдаем авансом, за дерзость создать игру по аниме, режим файтинга и впечатляющую Коноху. **С**



Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проектах за последние 10 лет

<http://www.gameland.ru/>

Dark Fall: The Journal / Divine Divinity 2 / Elevator Action Old & New / Dorabase / Construction Destruction / Finding Nemo / Beowulf / Wario Land Advance / СамоГонки / Cricket 07 / Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower / David Douillet Judo / Black and White 2 / Manhunter: New York / Keys to Maramon / Cool 104 Joker & Setline / KnightShift 2: Curse of Souls / FUEL / Tactica Online / Space Colony / Dynasty Warriors Advance / Psi-Ops: Врата разума / Rayman 2: The Great Escape / Freekstyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Tropico: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дилемма / Mr. Smoozles Goes Nutso / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Серого Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To The Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harobots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The Vyrum Uprising / Karaoke Revolution Volume 3 / Kao the Kangaroo Round 2 / Nanostray / Born / America: No Peace Beyond the Line / WWE Raw / Чужие / Spider-Man 2 / Northland / Gun Showdown / Joint Task Force / Meteos / Boktai: The Sun Is in Your Hand / Dynasty Tactics / Star Wars: Knights of the Old Republic / SingStar / Shadowgrounds / Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast / Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent / Peter Jackson's King Kong / Myth III: The Wolf Age / Geneforge 4: Rebellion / Mark of Kri / AirBlade / Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura / EyeToy: Kinetic / EyeToy: Monkey Mania / Великие битвы: Битва за Курск / Left Behind: Eternal Forces / Polarium / Who Wants to Be a Gazillionaire? / Jack Keane / Ford Street Racing: LA Duel / Metal Arms: Glitch in the System / Silkroad Online / Devil May Cry / Escape from Alcatraz / Crimecraft / Horse Racing Manager 2 / MS Saga: A New Dawn / NHL 2005 / Tak 2: The Staff of Dreams / Next Generation Tennis 2003 (Roland Garros 2003 / US Open 2002) / Legend of Zelda: The Minish Cap / Gang War / Army of Two / Fullmetal Alchemist and the Broken Angel / Castlevania: Portrait of Ruin / D.Gray-Man / Ni-Oh / Bruce Lee: Quest of the Dragon / Three Kingdoms 2: Clash of Destiny / Warhawk / MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology / Ys: The Ark of Napishtim / Alien Blast: The Encounter / Gunslinger Girl Vol. 1 / In Cold Blood / Princess Natasha: Student Secret Agent / Тропико 2: Пиратский остров / Grand Theft Auto 3 / Legacy: Dark Shadows / Metroid Prime 2: Echoes / Constantine / Age of Mythology: The Titans / King of Route 66 / Catwoman / Tycoon City: New York / Sid Meier's Railroads! / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Summoner / 25 to life / W.E.L.L. Online / Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle / Medal of Honor Rising Sun / Code Age Commanders / Проклятые Земли: Затерянные в Астрале / Metal Gear Solid 2: Substance / С.В.И.Н. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссея капитана Блага / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seaciff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Zecond Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Мерпейс 3 / Sims: Unleashed / Lord of the Rings: Tactics / Kingdom Under Fire: Heroes / UFC: Sudden Impact / Kaidou Racing Battle / Stolen / Ultima X: Odyssey / Dragon Empires / Северный Мир: Anszan Raido / Rome: Total War Barbarian Invasion / MapleStory / Freedom Force vs. The Third Reich / Capcom Classics Collection Reloaded / Monster Trucks DS / Ninja Gaiden Black / GT Advance 3: Pro Concept Racing / Lunar Legend / Jak and Daxter / Wizardry 8 / Mr. Robot / Overclocked / Soccer Fury / Switchfire / Братва и Кольцо / Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Armored Core: Nexus / Anachronox / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Day of the Mutants / Kirby Air Ride / Settlers 4 / Star Wars: Galactic Battlegrounds / Fallout: Brotherhood of Steel / Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur / METRO 2033: The Last Refuge / Xenos 2: Белое золото / Nintendogs: Dachshund and Friends / Mega Man Battle Chip Challenge / Around the World in 80 Days / MechWarrior 4: Mercenaries / Frame City Killer / Combat Mission: Shock Force / Horsez / Fired Up! / Shield / War World: Tactical Combat / Madagascar / Mafia: The City of Lost Heaven / Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen / East India Company / Ошиблэйг / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Specnaz 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Каан: Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Боевая Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra II: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / CliXr: Race to Resurrection / Fire Emblem: Path of Radiance / S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl / Formula One 06 / Descent 3 / Maximo vs. Army of Zin / Crystal Key 2: The Far Realm / Grandia Xtreme / Crossfire / Парараф 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:

PC, Xbox 360

ЖАНР:

racing.motorcycle

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

THQ

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

РАЗРАБОТЧИК:

Climax

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 16

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

ОНЛАЙН:

<http://www.motogpthegame.com/07>

Автор:

Ашот Ахвердян

ashot.lakhverdian@gmail.com

MOTOGP'07

ВОЗВРАЩЕНИЕ СТАРОГО ЗНАКОМОГО – МОТОГР УЖЕ НЕ РАЗ ВЫХОДИЛ НА ПЕРСОНАЛКАХ, ПРИСТАВКАХ, МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНАХ, И ПОКА ЧТО КОНЦА ЭТОМУ НЕ ВИДНО.

Надевайте перчатки, включайте погромче заготовленную игровой мотомузыку – пора выходить на старт. Интереснее всего гонка выглядит из шлема спортсмена. Постоянные наклоны в одну и другую сторону, асфальт угрожающе приближается к нам то справа, то слева – с такого ракурса атмосфера игры ощущается лучше всего. Проблема в том, что управлять мотоциклом с этой камеры очень тяжело. И даже если будет огромное желание, то, скорее всего, промучившись с видом «от первого лица», придется вернуться к традиционной камере, висящей за гонщиком.

Как это нередко бывает в случае с подобными играми, графи-

ка несколько избыточна: все эти детализированные мотоциклы, старательно выписанные челочки по обочинам трассы и прочие мелкие детали из игры, совсем незаметные, удивляют при просмотре реплеев и скриншотов. Во время гонки мы не только не имеем возможности взглянуть по сторонам, но и соперников наших совсем уж вблизи видим редко и мельком. Да и в эти моменты вовсе не оцениваем их внешний вид. Зато потом, когда сразу после гонки автоматически включается реплей, выясняется много интересного: оказывается, например, что над трассой шныряют туда-сюда вертолеты, аэробусы и даже боевые реактивные истребители. Однако в общем игра выглядит довольно обычной,

поскольку кольцевые мотогонки – не лучший материал для художественных изысков.

Ступени карьерного роста

Однопользовательская кампания довольно обыкновенна: мы проходим одну за другой гонки чемпионата, благодаря спортивным достижениям открывая всякое разное: неведомые трассы (включая зеркальные варианты, если они кому-то вдруг понадобятся), новенькие мотоциклы, неизвестных гонщиков и другие полезные в хозяйстве мелочи. При этом привычная для серии ролевая система по-прежнему с нами. У каждого гонщика есть четыре параметра: максимальная скорость, ускорение, торможение и «поворачиваемость». Распре-

деляя очки, полученные благодаря карьерному росту, мы можем прокачивать те или иные умения гонщика. Но в отличие от обычных ролевых систем, где однажды истраченные очки нельзя вернуть назад, здесь их всегда можно забрать обратно и вложить в другие навыки. Таким образом, получается своеобразная настройка гонщика, причем игра прямо рекомендует пользоваться этим, готовясь к состязаниям. В самом деле, на быстрой трассе с длинными прямыми участками очень важна предельная скорость, а на медленной трассе, где все иначе (такое тоже бывает), лучше эти очки вложить в навык ускорения. Настройка мотоцикла в игре тоже есть: выбор типов резины, жесткости

ХОРОШО



подвески и прочее. Все это, разумеется, упрощено, причем ваши настройки автоматически достаются каждому последующему мотоциклу для всех будущих гонок и трасс. Еще нам позволено по своему вкусу раскрашивать гоночный костюм и мотоцикл. Причем можно выдумывать логотипы, сочинять собственный текст, подстраивать шрифт, уменьшать и увеличивать рисунки, чтобы результат наших потуг на творчество хорошо смотрелся на угловатом корпусе мотоцикла. Как ни смешно звучит, но дело это до странности увлекательное, и за первый час игры можно так и не добраться до гонок, пытаясь создать шедевр мотоциклетной моды.

100% реализма

Поскольку игра не совсем уж аркадная, на клавиатурных стрелочках тут далеко не уедешь. Чтобы добиваться приличных результатов, желательно обзавестись джойстиком или геймпадом. Можно управлять и рулем, если только сам факт кручения баранки при управлении мотоциклом не будет сбивать с толку. Лучше всего, если у контроллера есть и третья ось, чтобы управлять телом гонщика. Физическая модель вежлива, словно хорошо вымуштрованный официант. Забудьте о том, что где-то есть мотоциклы, способные мгновенно убить гонщика, стоит ему лишь на миг отвлечься. Здесьние машины покладисты, они прилипают

к асфальту не хуже Человека-паука, они идеально разгоняются и образцово тормозят, ни на миг не лишаясь управляемости. На повороте мотоцикл невозможно уронить, как бы мы его ни клонили к асфальту. Есть всего два способа вылететь из седла: во-первых, на полной скорости врезаться в какое-нибудь препятствие (почти всегда это машина соперника), а во-вторых, выскочить на гравий и уже там сильно накренить мотоцикл, и только тогда железный конь соизволит наконец прилечь. Ничего страшного, буквально через пару-тройку секунд наш аватар бодро вскочит в седло и продолжит путь. Если же на гравии вести себя осмотрительно и не слишком наклонять мотоцикл,

то нам очень сильно урежут предельную скорость, зато позволят кататься в свое удовольствие. А учитывая, что игра очень спокойно относится к не совсем точному прохождению трассы, некоторые S-образные шиканы* или же еще более сложные системы поворотов разрешается срезать. Прокатиться по гравию, сэкономив несколько секунд, — в жизни, да и во многих играх за такое принято сурово наказывать, здесь же нам грозит лишь отсутствие галочки в графе «чистое прохождение гонки». Кстати, галочка эта снимается вообще за любой шаг за пределы гоночного асфальта, даже если это лишние десять сантиметров во время слишком широкого входа в поворот.

1 Компьютерные гонщики обожают обгонять друг друга, причем нередко доходит до глупости: например, когда стартовавший первым мотоциклист уже ко второму повороту прочно занимает последнее место.

2 Трибуны стадиона до отказа заполнены полигональными зрителями.

3 Крупный план с вертолета — традиционно один из самых захватывающих ракурсов в реплее.

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ



Содержимое, лицензированное воль и поперек: Росси, Донингтон, Кавасаки и т.п. Для тех, кто смог отличить название трассы от фамилии гонщика.

МИНУСЫ



Игра слишком проста для симулятора, слишком суха для аркады, слишком обычна, чтобы привлечь публику, мало интересующуюся мотоциклами.

РЕЗЮМЕ



Типичный середняк: качественная игра, которая дает примерно то, что вы от нее ожидаете. Главное — не ждате слишком многого.

* Шикана — последовательность тесных извивающихся поворотов (обычно в форме буквы S) на дороге, используемая в автогонках и на городских улицах для намеренного замедления автомобилей. Обычно они располагаются в конце длинных прямых участков, поэтому они являются лучшими местами для обгонов в современных гонках. (Википедия)



1 Главная достопримечательность трассы в Шанхае – фантастическая архитектура трибун. Одна из тех резких деталей трассы, которую невозможно не заметить даже во время гонки.

2 В сильный дождь мотоцикл ведет себя почти так же, как обычно, только становится чуть менее управляемым. К сожалению, физика мокрой трассы традиционно слабое место компьютерных гонок. Чего не скажешь об очаровательных отражениях на мокром асфальте.

В рафинированной физической модели есть свой плюс: она очень легка в освоении и не станет источником печали и разочарования, которые частенько вызывают и хардкорные симуляторы, и многие суровые аркады. Конечно, хорошо, что зубы не сотрутся в фарфоровый порошок, но цена за это слишком велика: гонки практически лишаются драйва. То есть сам процесс вождения мотоцикла не вызывает у геймера никаких эмоций, сидящий за компьютером так спокоен, будто раскладывает пасьянс, а не мчится по бетонной полосе со скоростью свыше 300 км/ч. Получается, единственное, чем может привлечь игра, это противоборство с соперниками.

В погоне за подиумом

Искусственный интеллект наших коллег по трассе вполне справляется со своей задачей. Гонщики весело стартуют, обходя друг друга по внешним и внутренним траекториям, они обладают некоторой индивидуальностью, и в первых строках результатов всегда маячат одни и те же фамилии, хорошо знакомые тем, кто следит за настоящими мотогонками. При этом на трассе есть и оголтелые аутсайдеры, которых мы вскоре обходим на круг. Жаль только, что волшебный радар, показывающий положение всех гонщиков на трассе, не выделяет как-нибудь круговых (например, другим цветом), потому иногда случаются мелкие недоразумения.



Однако наши соперники все-таки далеки от идеала. То, что они никогда не совершают роковых ошибок, приводящих к столкновениям и падениям, — само по себе обидно, но терпимо. Куда хуже их педантичная любовь к идеальной траектории. Даже самые слабые противники образцово выходят из сложнейших слепых поворотов, проходя буквально в сантиметрах от края трассы. Просто едут очень медленно, чтобы соблюсти итоговое время круга. А если бедолагу все-таки столкнут с проторенной дорожки, то он сперва изо всех сил пытается на нее вернуться, а уж потом продолжает нормальную гонку. Выглядит это очень неестественно. К тому же соперники катаются

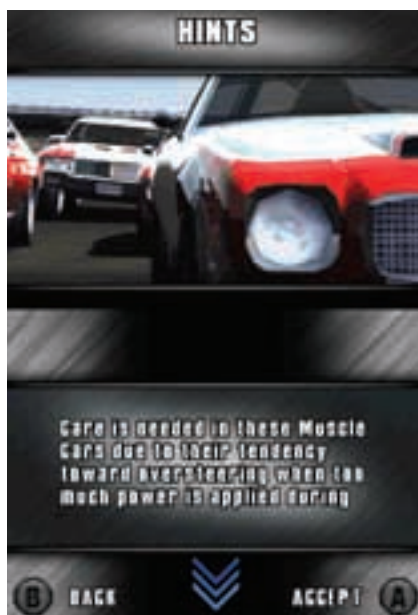
с какой-то другой физической моделью. Попытка во время гонки бортом оттеснить коллегу вбок по ощущениям напоминает поползновение плечом сдвинуть шкаф, доверху набитый книгами. Инерция у противника гораздо больше нашей, быть может, этими мотоциклами управляют чугунные роботы?

Уроки черчения

Наверное, любая гоночная игра по сути своей является построением оптимального графика в рамках заданных допущений, однако здесь эта условно-математическая подоплека чувствуется особенно остро. Наклон контроллера — словно движение рейсшины по чертежной доске. Спокойно, расчетливо, без эмоций. **М**



Создание собственной трассы едва ли займет у вас больше нескольких минут – с помощью стилуса этот процесс упрощен до предела: нужно просто нарисовать маршрут или выбрать необходимые блоки из «заготовок». Правда, объектов тут поменьше, чем на заранее подготовленных трассах, а число слотов для сохранения полученного результата жестко ограничено: можно сохранить лишь 8 трексов.



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
▶ ЖАНР:
racing
▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Codemasters
▶ РОССИЙСКИЙ
ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
▶ РАЗРАБОТЧИК:
Firebrand Games
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
▶ ОНЛАЙН:
www.firebrandgames.
com/past1.htm



▶ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Create & Race не только симпатична на вид, но также без запинки справляется с отображением картинки при 60 кадрах в секунду!

2 Помимо возможности создавать собственные трассы, разработчики благословили игроков на раскрашивание самих автомобилей – мелочь, но приятная.

ХОРОШО

RACE DRIVER: CREATE & RACE

НЕМНОГО АВТОРАДОСТИ ДЛЯ ВЛАДЕЛЬЦЕВ NINTENDO DS.

Race Driver: Create & Race изначально была проектом весьма амбициозным: пресс-релизы пестрели подробностями о возможности создать при помощи стилуса собственную трассу, а видеоролики это наглядно демонстрировали. Все это, безусловно, замечательно, но на этом фоне как-то позабылось, что издателем числится Codemasters, и она представляет не простую гоночную игру, а игру из сериала Race Driver (он же – TOCA Race Driver). А это обязывает. Мы были вправе ожидать огромное количество трексов и автомобилей, интересный режим карьеры и серьезные отличия в управлении автомобилями – все как у «старших». Мечты мечтами, а реальность сурова: до поклонни-

ков DS добралось отнюдь не все из перечисленного. Взять хотя режим карьеры: это просто серия ничем не связанных заездов. А ведь в наше время это уже дурной тон, чай, не конец 90-х. К примеру, в других версиях Race Driver уже встречается даже некоторое подобие сюжета. А вот самая известная беда сериала, никудашный искусственный интеллект, и не удивляет: хоть сложности хватает, противники предсказуемо не способны на какие-то более-менее разумные действия. И все же Race Driver: Create & Race заслуживает своей оценки. Прежде всего, за приятную трехмерную графику и удачную модель управления; но мы даем баллы не только за красивые глаза, так что второе отметим особо: каж-

дый автомобиль управляется по-своему, никак не перепутаетесь! Даже сложно поверить, что кто-то наконец воплотил эту гоночную прихоть на маленьких экранчиках Nintendo DS. Конечно, до полноценного симулятора еще далеко, но ведь уже весьма солидный результат. Прибавьте к этому модель повреждения: пусть результаты столкновений не отразятся на облике машины, ее поведение на трассе изменится. А уж по количеству автомобилей и трасс Race Driver и вовсе впереди планеты всей. Есть здесь и современные легковушки, и маскляры, и даже грузовики – общим количеством 24 штуки. С трассами тоже все в порядке: 45 реально существующих трексов и возможность стилусом нарисовать

любой другой. А кроме основного режима карьеры (который просто серия заездов, как мы помним), присутствует ряд заданий, уже типичных для подобных игр: промчаться по выделенному отрезку с минимальными отклонениями от траектории, успеть затормозить в определенной точке и тому подобные развлечения. И все-таки на фоне гоночных игр для PSP Race Driver: Create & Race выглядит скорее неказисто (главным образом – сугубо внешне), и если вы счастливый обладатель обеих портативных консолей, можете смело пропустить игру. Другое дело, когда в кармане только Nintendo DS и вы питаете слабость к гонкам: в этом случае для вас это будет лучшая игра на ближайшие месяцы. **С**

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ

Отличная графика, приятное управление, масса средств передвижения и, конечно, возможность самому нарисовать трассу.

МИНУСЫ

Слабый искусственный интеллект, почти что полное отсутствие звукового сопровождения, вместо режима карьеры – просто серия заездов.

РЕЗЮМЕ

Прекрасная игра для тех поклонников TOCA, у кого есть Nintendo DS.



ГЕНИАЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

role-playing, MMO, sci-fi

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

CCP Games

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Нетвилл»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

CCP Games

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

тысячи

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 800 МГц, 512 МБ RAM,
32 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

www.eve-online.com



▶ Автор:

Владимир Рыжков
ryzhkov@gameland.ru

EVE ONLINE: REVELATIONS II

В ОЖИДАНИИ ЧУДА...

ЕVE Online — единственная MMO-игра, развитие которой никогда не замедляется. Даже спустя годы после релиза на ее совершенствование по-прежнему уходит столько же времени и сил, сколько обычно тратится на игры, вышедшие только что или еще лишь готовящиеся к запуску. Согласитесь, это хорошо, даже чудесно, однако непонятно, когда бедному журналисту хвататься за клавиатуру и обозревать то, что уже выпущено. Даже сейчас, пока мы рассказываем о втором здоровенном куске дополнения Revelations (его, напомним, делают в три этапа), нововведения и доработки продолжают появляться. Вероятно, когда вы будете читать эти строки, EVE уже станет несколько другой и в ней

появится нечто невиданное, что тоже станет Revelations II. Потому не пытайтесь обьять необъятное, мы лучше поговорим о том, куда намерены нас повести гуру из CCP, что интересного они придумали, и расскажем, какие мысли воплощены во второй части Revelations.

Оздоровительная гимнастика

Прежде всего, о самом значительном. С выходом дополнения завершились первые этапы так называемой Need For Speed Initiative — большого куска работ, ускоряющего игру и приводящего в порядок ее код. Бесконечно увеличивать число подписчиков, гордиться новым контентом и игровые механики нельзя даже в самой большой в мире онлайн-игре. В подробности вдаваться

не будем, вы ведь не хотите знать, какие косметические процедуры проходит Кайли Миноуг, чтобы сказочно выглядеть в свои 39 лет. Скажем только, что и здесь и там результаты схожи — игра заметно «омолодилась» и нынче работает бодрее. Теперь легче коротать век в перенаселенных солнечных системах — жить и работать можно даже в Jita, количество обитателей которой соизмеримо с населением небольшого сервера World of Warcraft, исчезли раздражающие тормоза во время боя. Впрочем, битвы крупных флотов, все еще вызывают сомнения.

Стрельба

Создатели EVE не раз говорили о желании увеличить продолжительность игровых боев, сделать

так, чтобы они случались чаще и велись небольшими группами игроков. Многочасовое ожидание подкреплений с желанным апофеозом — пятиминутной мясорубкой из сотни кораблей представляется им нездоровым явлением. Так долго ждешь и так мало играешь! В Revelations II появилась возможность атаковать определенные части космических станций: пусть полностью уничтожить хорошо защищенный объект по зубам только крупному флоту, зато саботировать ее работу способен даже относительно небольшая команда. Проще говоря, собраты теперь минутное дело! К тому же, часть объектов POS (Player Owned Structures), вроде артиллерии или сканнеров,

Будем жгать

Вторая часть Revelations — это попытка привести EVE Online в порядок и подготовить ее аппаратную часть и игровую механику к грядущим изменениям, к введению в строй все еще находящихся в разработке дополнений.

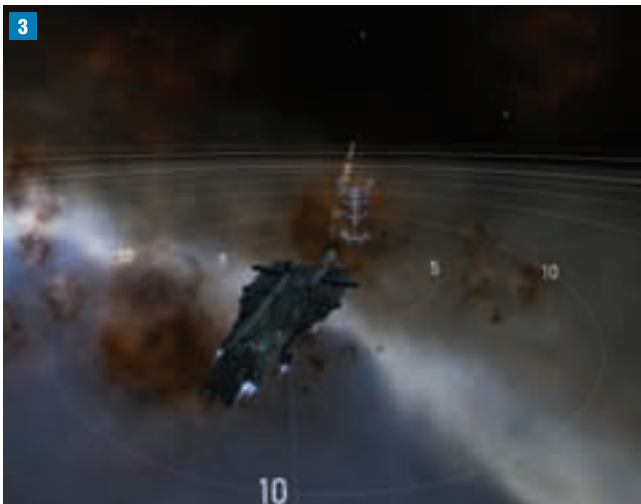
— К Новому году в игре появится сразу четыре типа T2-кораблей, в том числе фрейтеры с собственным прыжковым ускорителем, и невидимые T2-линкоры.

— Готовится к выпуску переработанный графический движок, модели кораблей и станций в высоком разрешении — еще немного и увядающая красавица EVE засияет с новой силой.

— В будущем сезоне запустят дополнение Ambulation, которое наконец позволит нашим персонажам выбраться из наполненных гелем капсул и пройтись по космическим станциям. Управляемые игроками бары и магазины, навыки пошива одежды, пластические операции и многое другое — все включено.

— Factional Warfare, войны между империями, наконец предложат обитающим в охраняемом пространстве пилотам что-то помимо однообразного добывания денег торговлей и миссиями. Эта механика позволит вести настоящую войну, грандиозную, живую и изменчивую, включиться в которую смогут и игроки, и целые корпорации.





1 Ishtar, тяжелый штурмовой крейсер, ставший экзотикой в последнее время, получит вторую жизнь после нерфа Eos'a.

2 Фрейтеры, снабженные джамп-драйвами, смогут доставлять грузы в блокированные регионы неохраемого пространства. Сейчас эту роль играют Carrier'ы, но только благодаря ошибке, позволяющей им перевозить груженные индустриальные корабли.

3 Теперь корабли класса Carrier могут переходить в Triage Mode, позволяющий гораздо быстрее восстанавливать щит и броню соратников. Эти суда из наступательного оружия превратились в оборонительное.

ВЕРДИКТ

9.0

ПЛЮСЫ Крупнейшая многопользовательская вселенная в истории. Самая глубокая и многогранная игра на рынке.

МИНУСЫ Около половины игроков бросает EVE в течение первого месяца игры — она определено не для всех.

РЕЗЮМЕ EVE не стремится развлечь, как это делают прочие MMO. Она только дает возможности развлечься самому.

Осада станции впервые превратилась из стрельбища для дредноутов во вполне себе тактическую задачу.

оказались за пределами защитного поля, и нападающей стороне есть чем заняться даже до снятия защиты. Новые подразделения теперь можно расположить даже на находящейся в reinforced mode POS, так что атакующим придется действительно осаждать станцию, не давая защитникам восстанавливать разрушенное. Нынче в распоряжении геймера более широкий выбор объектов: в игре появились вариации, составленные из подразделений разных фракций, вроде Domination Autocannon Batteries. С уверенностью можно сказать, что осада станции пре-

вратилась из стрельбища для дредноутов во вполне себе тактическую задачу.

Форсаж

Чтобы сделать жизнь пилотов интересней, в игру введен Heat Management, «управление перегревом». Это значит, что пилоты, имея определенные навыки, в силах заставить некоторые системы корабля работать с большей нагрузкой, отчего те, хотя постепенно и выходят из строя, зато до поломки более производительны. Легенда гласит, что когда в игре появятся Tech-3 корабли,

управление ими будет основано как раз на Heat Management'е. По идее, разумно распоряжаясь запасом модулей и умело предугадывая ход боя, с помощью Heat Management'a удастся здорово повысить боевую мощь корабля. Поиграв с новой возможностью пару недель, большинство геймеров забыли о ней или решили использовать эту финтифлюшку, только когда гибель судна неминуема, — ты врубаешь перегрев всего оружия и ремонтных модулей, чтобы продлить свою жизнь подороже и выиграть несколько драгоценных секунд до отключения обо-

рудования. Однако возможно, что «убойные» тактики с использованием Heat Management еще появятся или уже существуют, но хранятся в секрете.

Травки

Агенты 5-го уровня, появления которых все так ждали и боялись, наконец заработали. Кстати, раньше они тихонько отсисывались на станциях, не желая разговаривать с игроками. Как и предполагалось, задачи пятого уровня невыполнимы для одиночек. Теперь через «ворота миссии» первым прыгает доброволец на «затанкованном» по последнему слову техники Command Ship'e. Кстати, именно корабли этого класса лучше всех выживают под ураганным огнем целого



[gamer]

Всегда
В игре

[id] этой игры eve2 *

Представляет Gamer block

- 1 Отправьте SMS «CHEAT eve2» на короткий номер 6444, чтобы получить наиболее полезные коды и секреты по этой игре. **
- 2 Отправьте SMS «REVIEW eve2» на короткий номер 6444, чтобы узнать, какие оценки поставили этой игре ведущие западные игровые журналы. **

Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.

* [id игры] – уникальный идентификационный номер, который присваивается каждой игре.

** Стоимость одного запроса 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на страницах 16-17 этого журнала и на сайтах www.gamerclan.ru, wap.gamerbase.ru или www.mts.ru.

1 С выходом Revelations II у агентов заметно прибавилось новых миссий, в том числе и боевых.

2 Штабной корабль Eos атакует цель. Он оживет последние деньги как грозная боевая машина – очередным патчем его атакующие способности урежут, и судно вернется к своему ремеслу – разгаче бонусов флоту.

флота NPC. Так вот, а когда герой крикнет группе: «ВСЕ АГРО НА МНЕ! ДАВАЙ!!!», за ним устремляются два Logistic Ship'a, эти ребята тут же начинают ремонтировать броню или щиты и восстанавливать энергию в батареях уже полуживого храбреца. Едва станет ясно, что все NPC палят по бессмертной цели, как на сцене тут же появится парочка увешанных оружием линкоров и начнется методичное уничтожение невинных обитателей «кармана». Доверять судьбу своего дорожущего штабного корабля «пилотам-логистам», особенно если задумываешься, насколько чудовищная огневая мощь на тебя обрушивается при входе в «карман», достаточно опасно. Однако миссии по-прежнему ос-

таются фундаментом в геймплее EVE, чем-то вроде собирания корешков в WoW, и сводятся, в общем-то, к стрельбе по красным крестикам. Тактика тут всегда одна и та же, и развлечение быстро приедается. Особенно если учесть, что по какой-то причине финансовая отдача миссий пятого уровня примерно такая же, как и у миссий четвертого. А их-то как раз можно с легкостью пройти в одиночку. Наверняка у CCP есть причина для столь странного поворота. Говорят, награды за миссии 5 уровня вырастут, если выполнять их будет больше народу, но пока многие специалисты по прохождению просто вернулись к угрюмому ковырянию «четверок». Что ж, постараемся следить за развитием событий.

К слову, превращение миссий в средство обогащения подтверждается и еще одним фактиком: раньше агент в известный только ему момент предлагал вам обменять Loyalty Points, «очки лояльности», на какую-нибудь награду из списка, спрятанного в недрах игры. Теперь же появился так называемый LP Shop – магазин, где самому можно выбрать приз за скопленные очки. Список наград больше не секрет, так что целесообразность их добычи легко просчитать. Как ни крути, наши занятия еще на шаг приблизились к работе шахтера. С другой стороны, зато мы точно знаем, когда получим свой Gallente Navy Megathron! Exploration, разведку таинственных сокровищ в мрач-

ных глубинах космоса, теперь вправе опробовать всякий желающий. Поиск скрытых районов определенного типа можно проводить бортовым сканнером любого корабля, и для этого персонажу не нужны никакие дополнительные навыки – просто странствуешь себе с планеты на планету и жмешь кнопку Analyze в окне сканнера. Впрочем, удобнее этим заниматься по старинке: использовать зонды, особые навыки, специализированные корабли. В таком деле не обойтись без огромного запаса терпения и упорства, так что у исследователей-специалистов по-прежнему репутация странных отщепенцев, ищущих разгадки древних тайн на краю Вселенной. **И**



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
Game Boy Advance

▶ ЖАНР:
role-playing, console-style

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
нет

▶ РАЗРАБОТЧИК:
Square Enix

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

▶ ОНЛАЙН:
<http://ffvi.nintendo.com>



▶ Автор:
Сергей Цилорик
td@gameland.ru

1 Новый перевод хоть и изменил диалоги, но имена пощадил.

2 Deathgaze по-прежнему гарантирует небезопасность полетов на воздушном корабле.

ГЕНИАЛЬНО



FINAL FANTASY VI ADVANCE

ЛУЧШАЯ ИЗ КЛАССИЧЕСКИХ FINAL FANTASY В ПОРТАТИВНОМ ВАРИАНТЕ. ЛЕБЕДИНАЯ ПЕСНЯ GBA.

Эпоха Game Boy подошла к концу. 18 лет портативные системы от Nintendo царили в своем сегменте игрового рынка, но на смену Хироши Ямаути пришел Сатору Ивата, а вместе с ним — и новая политика. Подменить GBA спешит Nintendo DS, и в будущем продукты с лейблом Game Boy уже вряд ли появятся. Данная рецензия — последняя в нашем журнале для уходящего поколения Game Boy Advance. Предмет для рецензии, к счастью, настолько хорош, что иные платформы могут позавидовать столь грандиозному завершению Эпохи. И пусть это всего лишь порт игры тринадцатилетней давности с небольшими изменениями — зато какой игры! Final Fantasy VI, любимица

миллионов, вслед за двумя своими предшественницами обретает приписку «Advance». Знакомые с историей сериала Final Fantasy, несомненно, в курсе, что шестая его часть оказалась на голову выше не только предыдущих «финалов», но и, пожалуй, всех JRPG, что были до нее. Перенасыщенный событиями и сюжетными поворотами сценарий, беспрецедентное внимание к персонажам и их развитию, отличная графика (как по SNES-, так и по GBA-меркам), трогательный саундтрек, и по сей день многими почитаемый за лучшую работу Нобуо Уэмацу, — все это сделало Final Fantasy VI шедевром. Да и о боевой системе можно говорить только положительно.

Каждый из 14 персонажей уникален — у каждого есть свои способности, часто легко соотносимые с классическими профессиями из третьей и пятой частей. Но вместе с тем герои волены экипировать любых эсперов и с их помощью получать доступ к новым заклинаниям. Тем самым создается баланс между уникальностью героев да минимальным участием игрока в их прокачке (как в FFIV) и обезличивающей персонажей свободой выбора всего и вся (как в FFV). Как и предыдущие две части, шестая в GBA-версии обрела новый перевод — куда более качественный, но в достаточной мере отличающийся от оригинала, чтобы оттолкнуть многих фанатов. Добавки в геймплей также

стандартны — четыре новых эспера да секретное подземелье, доступное в конце игры и призванное подарить игрокам еще больше серьезных испытаний. Боевая механика была слегка подкорректирована, так что старые трюки с магией Vanish больше не позволят одержать легкую победу. Итого FFAVI Advance — отличный порт одной из лучших RPG середины 90-х. Так что если вы еще не знакомы с историей таинственной девушки в магической броне, имперского генерала и человека, предпочитающего называться «охотником за сокровищами», сейчас — самое время исправить это упущение. GBA больше не увидит новой игры такого же калибра. **СИ**

ВЕРДИКТ

9.0

ПЛЮСЫ +
Великолепный сценарий, запоминающиеся герои, качественная боевая система.

МИНУСЫ -
Повышенная сложность и потеря внимания к персонажам во второй половине игры.

РЕЗЮМЕ
Последняя хитовая игра для GBA. Настраивающаяся классика, обязательная для ознакомления всем любителям JRPG.



- 1 Обратите внимание, что слева наш компьютерный соперник на «Хаммере» не смог вписаться в поворот и сейчас неизбежно сгинет с обрыва вниз.
- 2 Свет фар раздирает непроглядную ночную мглу. Фары здесь, кажется, не бьются вовсе.
- 3 Первая мысль при виде подобных трасс: «Не может быть, чтобы кто-то на самом деле ездил на машинах по таким местам!» Но, как ни странно, может.
- 4 Чекпойнту неважно, как именно мы в него въедем.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

racing, offroad

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«ТС»

РАЗРАБОТЧИК:

Avalon Style Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

ОНЛАЙН:

<http://4x4game.ru>



Автор:

Ашот Ахвердян

ashot.akhverdian@gmail.com

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2: HUMMER

САУНДТРЕК ИГРЫ ВЕНЧАЕТ ПЕСНЯ «ПОЛНОПРИВОДНЫЙ ВНЕДОРОЖНИК» ГРУППЫ «ЛЕНИНГРАД». «Я ПРОЙДУ ЛЮБОЙ ТУПИК! МУ... МУ... МУЖИК!»

Глубокие овраги, отвесные барханы, огромные валуны, болота и непролазные топи, заваленные камнями русла рек, и единственное, чего нет в этой игре, — дороги: ни асфальта, ни бетона, ни хотя бы щебня. Эти машины проезжают там, где не каждый сможет пройти. Сюда приходят вовсе не за скоростью или ветром в лицо. Девиз игры: «прорвемся!».

Кот в мешке

Несмотря на название игры, в ней представлены не только и даже не столько монструозные «Хаммеры». Парк лицензированных внедорожников внушает уважение: несколько Chevrolet, Saab, даже Cadillac. А вот продукция оте-

чественного автомобилестроения в игре проигнорирована, здесь нет даже полукровки «Шевроле-Нива», потому столкнуть лицом к лицу наши машины с зарубежными не получится. Разве что можно представить себе, будто какой-то из «Хаммеров» собран в Калининграде. К сожалению, режим тест-драйва в игре не предусмотрен. И это довольно обидно, поскольку машины здесь ведут себя по-разному, так что лучше выбрать именно подходящую под стиль вождения игрока, а единственный способ попробовать внедорожник в деле — это купить его. Конечно, приобретенное и не подошедшее авто можно продать обратно, но примут его вдвое дешевле, а пробовать машины за свой счет до-

вольно накладно. Режим сохранения-загрузки тоже не спасет, поскольку его в игре нет — только автосохранение.

Сквозь игольное ушко

Триал — самый необычный и интересный режим игры. Здесь практически не имеет значения время прохождения по трассе: осторожный игрок при желании может вгрызаться в нее хоть полчаса, важно просто добраться до финиша. Не застрять, не скатиться кубарем с очередной отвесной скалы, не выйти за пределы трассы. Причем участки для прохождения зачастую выбраны просто иезуитские, и передвижение по ним даже вождением назвать никак нельзя. Машина карабкается ползком, как медведь по Эйфе-

левой башне, шины превращаются в лапы, а игрок готов вцепиться зубами в край монитора и не отпускать его уже никогда. По грязи, из которой не вылезти, по камням, на которых не удержаться. Это настоящий мазохизм, это что угодно, только не «гоночки». Совершенно непонятно, почему так приятно скрежетать зубами, сползая... сползая... и вот корпус упирается в ленту ограждения трассы, бац, лента рвется, восемь штрафных очков, бац, падает столбик, двадцать штрафных очков, увлекает за собой ленту, которая срывает второй столбик, третий, двадцать, еще двадцать, красный счетчик штрафных очков неумолимо отодвигает нас на второе место, на третье... Новая попытка, третья, вниз по склону,



В игре представлен комплект из полутора десятков внедорожников General Motors последних лет. Треть парка – это джипы Chevrolet: Colorado, TrailBlazer, Silverado, Tahoe и Avalanche. По четыре машины в списках GMC (Envoy, Canyon, Yukon XL и Sierra), а также хетчлайнера игры Hummer. Последний представлен моделями H3 SUV, H2 SUT и H2 SUV, а на слабое оставлен величественный король бездорожья H1 Alpha. Также по одной модели выдвинули Saab и Cadillac.

Цены чаще всего отражают среднюю рыночную стоимость машин. С одним только уточнением: не на нашем рынке. В России же эти автомобили в лучшем случае дороже в полтора раза, а чаще всего почти в два. Но поскольку первые две карты находятся в США, а в пределах СНГ лишь одна, последняя (Крым), то незачем заставлять игрока переплачивать или же заниматься растаможкой. Пусть порадуется хотя бы в игре. Что касается тюнинга, то он лицензированию не подвергается, потому многочисленные детали радуют нас самыми удивительными названиями фирм и моделей.



ХОРОШО

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ



Атмосфера романтики бездорожья. Впечатляющий выбор непохожих друг на друга автомобилей, интересные и достаточно разнообразные трассы.

МИНУСЫ



Неброская по современным меркам графика, оставшийся в наследство от X-Box Rally заунывный реплей. Четыре с небольшим десятка трасс – это совсем не много.

РЕЗЮМЕ



Игра достаточно интересна, и при этом на удивление не сложна: даже начинающий водитель не почувствует себя униженным.

сползая на холостых оборотах под тяжестью собственного веса машины, управляя автомобилем хирургическими движениями руля – места почти нет, расстояние между лентой справа и столбиком слева лишь на какие-то сантиметры больше ширины забрызганного грязью автомобиля. И это еще не все ограничения: застрявшим немедленно начисляются штрафные очки. Если сменить направление движения и сдать назад, то вновь посыплются очки. Главное – сохранять спокойствие, что бы ни случилось, какой бы сложной ни оказалась ситуация. Потеря контроля над собой приводит к моментальной потере контроля над машиной, и лавина штрафных очков следует незамедлительно.

Кажется, после прохождения подобных маршрутов сильнее всего растет наш рейтинг, к тому же за них еще и лучше платят. На таких трассах машина повреждается меньше, а нервные клетки вопреки распространенному мнению все-таки восстанавливаются.

Электроника на службе человека

В отличие от триала, который был самым популярным видом соревнований в первой части, ориентирование игроки не жаловали. В этом виде заездов надо было посетить пару-тройку чекпойнтов в заданном порядке, причем маршрут движения являлся произвольным. Но вопреки названию, ориентирования как такового почти и не было, скорее нас ждала игра на везение или же ин-

туицию – пусть стрелочкаверху экрана исправно показывала пеленг на контрольный пункт, но как можно осмысленно выбрать путь на незнакомой местности? Теперь режим ориентирования кардинально изменился: волшебная стрелочка исчезла, а вместо нее нам выдали игровой аналог GPS, где точкой указан нужный чекпойнт. И поскольку карта на GPS показывает рельеф местности, пусть и в очень упрощенном виде, теперь можно сознательно выбирать маршрут. Потому наш результат куда в меньшей степени подвержен случаю и куда сильнее зависит от нашей способности быстро сориентироваться. Странно только, что виртуальные соперники этим чудом техники, кажется, не пользуются – по крайней

мере, в ориентировании они показывают себя не лучшим образом. В игре дебютировал и режим гонок с соперниками по бездорожью. Теперь мы пытаемся обогнать не бестелесный «призрак» из первой части, а вполне осязаемые джипы, готовые преграждать путь, толкаться, бороться за лучшую траекторию, причем весьма брутально. Иногда ловишь себя на том, что в непростом месте пропускаешь соперника вперед – лучше чисто обогнать его потом при удобном случае, чем ввязываться в толкотню, которая зачастую оканчивается совсем не в нашу пользу. Вообще соперники ведут себя похвально: они способны гнать по бездорожью, не давая нам ни единого шанса, а могут не вписаться в поворот и воткнуться в какой-нибудь



3 Переворачиваться здесь совсем не страшно: нас мгновенно поставят на все четыре колеса, оштрафовав всего на одну секунду.

4 Это на старте машина чистенькая и блестит, но уже через минуту она выглядит, словно не мылась вообще никогда.

5 В режиме ориентирования воздушный шар показывает очередной чекпойнт. По достижении нами контрольной точки монгольфьер мгновенно перемещается на следующую. Нанотехнологии в действии.

валун, или вовсе вылететь с трассы в глубокий овраг, чтобы потом долго выбираться оттуда. Пострадать можем и мы, так что всё честно. Казалось бы, этот режим реализован образцово, ну разве что соперников на трассе иногда слишком мало, однако эти классические гонки выглядят не очень уместно на фоне всей остальной игры, слишком традиционно. На игру, целиком состоящую из подвальных гонок, мы бы обратили куда меньше внимания.

Не стеклянный

Самая главная проблема в игре — неудобная внешняя камера. Большую часть времени она справляется со своими обязанностями отлично, и именно внешний ракурс удобнее всего при вождении, но стоит дороге пойти под

уклон, как оказывается, что наш вездеход полностью загораживает обзор. А езда вслепую здесь совсем некстати, и буквально через секунду выясняется, что мы не вписались в поворот, вылетели с трассы, уткнулись бампером в дерево, перевернулись, наскочив на валун, — что угодно, список грозящих нам неприятностей, кажется, бесконечен. Из-за этого, едва дорога решит пойти вниз, приходится лихорадочно переключать камеру на вид с капота (или даже из кабины). Но в подобном положении угол обзора гораздо уже, а это тоже ведет к большим неприятностям, поскольку дорога вьется и петляет подчас совершенно удивительным образом, а дорожного полотна под колесами, постоянно указывающего, куда держать путь,

разумеется, нет — не та игра. Потому всё время надо искать небольшие красные и зеленые столбики, размечающие трассу, — а они, во-первых, не очень-то заметны, а во-вторых, могут быть вовсе не спереди, а где-нибудь вдалеке и сбоку. И при виде с капота эти столбики просто не попадают в поле зрения. Конечно, можно вычислять дорогу по экрану GPS, но и тут не все гладко, просто потому, что на нём карта раз и навсегда ориентирована на север, и она не меняет направление в зависимости от того, куда мы едем. Раз уж речь зашла о камере, заметим: как и в первой игре, если между камерой и нашей машиной окажется густая листва, то машина просто теряется из виду. К счастью, теперь такие ситуации случаются не в пример реже,

нежели в прошлый раз, так что это больше не является серьезной проблемой. Зато отныне вполне можно управлять машиной, включив камеру на капоте или в кабине — а ведь прежде из-за чудовищной тряски это было невыносимо. Остальные недостатки малосущественны. Например, почему-то нельзя заранее узнать погодные условия для гонки (хотя они всегда жестко заданы) — а без этого ведь невозможно выбрать правильный тип резины. Но нельзя сказать, что эти вещи значительно сказываются на восприятии игры. Все равно штурм бездорожья захватывает настолько, что каждый вечер хочется сюда вернуться. Главная проблема в другом: все трассы оказываются пройдены максимум через неделю... и что же делать потом? **СД**



1 Иногда, если ремонт стоит лишь десяток-другой долларов, в гараже отказываются чинить машину: мол, будет что серьезное, тогда и приходите.

2 Как известно, жизнь на нашей планете зародилась в воде и лишь впоследствии выбралась на сушу.

Главное — сохранять спокойствие, что бы ни случилось, какой бы сложной ни оказалась ситуация. Потеря контроля над собой приводит к моментальной потере контроля над машиной, и лавина штрафных очков следует незамедлительно.

(game)land представляет:

ENTHUSIAST INTERNET AWARD

► **ENTHUSIAST INTERNET AWARD**
Конкурс web-проектов
среди энтузиастов



КОНКУРС ОТ МЕДИАКОМПАНИИ GAMELAND

Первый в России конкурс среди энтузиастов, создавших лучшие web-проекты и интернет community, посвященные своим увлечениям.

Мы собираем не просто людей, чем-то увлеченных и готовых получать информацию о своем увлечении, а энтузиастов, создающих собственные медийные проекты, рассказывающие об их увлечениях. Участие в конкурсе – не просто возможность рассказать о своем увлечении широкому кругу людей, но и показать свой талант креатора, дизайнера и web-разработчика. Одним словом, это конкурс для тех, чье кредо по жизни – делаешь то, что нравится и нравится то, что делаешь!

ПЕРВАЯ ПРЕМИЯ КОНКУРСА – \$25 000!

Подведены итоги первого тура!

Шорт-лист смотрите на www.eaward.ru!

Определение победителей в феврале!

Подробную информацию о конкурсе читай на www.eaward.ru



Официальный спонсор категории Gaming мониторы Samsung



Официальный спонсор категории Тренды Opel Corsa.



Официальный спонсор категории Мотор автомобильная электроника Panasonic



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC, PlayStation 3, Xbox 360

▶ ЖАНР:

shooter.first-person.sci-fi

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Midway

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск» (PC)

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Midway

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 16

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 3.0 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM

▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

PC

▶ ОНЛАЙН:

<http://www.blacksitegame.com>

▶ Автор:

Алексей «r1xa» Концев
r1xa@mail.ru

BLACKSITE: AREA 51

ЧТО СКРЫВАЕТ ЛОЖЬ? ПОСМЕРТНЫЙ СЕКРЕТ САДДАМА ХУСЕЙНА ИЛИ АДСКИЕ ПРИШЕЛЬЦЫ НА СЛУЖБЕ У ПЕНТАГОНА.

В ноябре 2005 года канадец Пол Хелльер заявил буквально следующее: «Соединенные Штаты обладают супероружием, которое можно использовать против инопланетян, и уже готовы развязать межгалактическую войну». Это слова не сказочника-журналиста, а государственного мужа, бывшего главы кабинета министров. Поневоле задумаешься — а может, правда есть какая-то великая и ужасная тайна? Вдруг где-то там, на самом высоком космическом уровне, все же зреет заговор?

Идея о вторжении пришельцев давно вошла в нашу жизнь и стала не менее привычной, чем сказка про Золушку или Красную Шапочку. Музыканты и писате-

ли, кинематографисты и гейм-дизайнеры без всякого стеснения в хвост и в гриву гоняют эту благодатную тему: «Далеко-далеко за морем, в пустыне Невада находится секретная база, известная как Area 51. Согласно официальной версии, там испытывают новые летательные аппараты, но мы-то знаем, что происходит на самом деле». И далее по тексту — кровавые опыты, ужасающие гибриды и лоботомия Малдера. Сюжетец изрядно навяз в зубах. Коварные гуманоиды просочились на территорию таких легендарных тайтлов, как Deus Ex, Grand Theft Auto: San Andreas и SimCity 4. Там тоже попадают сверхсекретные правительственные объекты, меняется лишь номер. Вот теперь и Midway пы-

тается продать очередной боевик про секретную базу. BlackSite: Area 51 — типичный мультиплатформенный шутер со всеми полагающимися достоинствами и недостатками. За два года до нынешнего релиза компания Midway Games выпустила в мир «уфологическую» стрелялку почти с тем же названием — Area 51. Главный Серый Пришелец разговаривал голосом Мэрилина Мэнсона, что только добавляло и без того жутковатой игре психопатической брутальности. Между тем сама история об инопланетной заразе и тайном ордене иллюминатов оказалась настолько бодрой, что ею заинтересовались серьезные парни из Голливуда. Игра требовала продолжения.

Сказать, что BlackSite: Area 51 — настоящий сиквел, значит слухавить. Совпадает география, кое-какие реалии, но не более. Новый главный герой, Эран Пирс — браво-боец отряда Delta Force. Вместе с товарищами по оружию он отправляется в Ирак на поиски секретного оружия Саддама Хусейна. Там, в одном из президентских дворцов, группа обнаруживает... пришельцев! Прямо как в «Людах в черном»: «Элвис улетел на Альдебаран, а твоя злая училка родом с Сатурна!» Кстати, сам Саддам, надо думать, был усатым инопланетным тараканом откуда-нибудь с Альфы Центавра. Итак... Отряд возвращается на базу в Соединенные Штаты, и тут выясняется, что пришельцы добрались до

1 Оборону держит первая группа. Осталось зачистить парк, два этажа – и победа в кармане.

2 Взлетает красная ракета – пришло время подкрепление. Только где его взять?

3 Ненавязчивая реклама издателя. Интересно, во что играют местные жители?

4 Тварь в прицеле – башенный червь. Он разбрасывает споры, а потом появляются злобные пришельцы.

5 Вертолет, да не наш. Куда запропастилась моя снайперка?

6 Странные нынче пошли автогонщики. И в чем этот Ford провинился?

7 Это и называется «мочить в сортирах». Уставший парень возле унитаза – гибрид человека и пришельца. Гадость редкая.

8 Наивный колхозник решил спрятаться от инопланетян в ангаре. Хорошо хоть мы погоспели.



Area 51 – участок южной Невады на юго-западе округа Линкольн, рядом с большим соляным озером Groom Lake. Территория принадлежит ВВС США и находится в ведении Департамента обороны. Именно здесь расположены испытательный полигон и лаборатория по исследованию вражеских летательных аппаратов. Кроме того, тут испытывают новую секретную технику.

Согласно данным некоторых уфологов, база также служит прикрытием для центра изучения НЛО. В его хранилищах заперты обломки «летающих тарелок» и останки пришельцев, найденные во время Розуэлльского инцидента. Тут же налажено производство секретных «блюецев», сделанных по инопланетным технологиям.

В центре проходят переговоры с представителями иных миров, ведутся разработки энергетического оружия и средств контроля за погодой, устройств для перемещения во времени и новых двигателей (программа «Аврора»). Здесь заседают Всемирное теневое правительство, известное как Majestic Twelve. Прямо под озером Грум начинается трансконтинентальная подземная железная дорога.

Есть информация, что именно на базе Area 51 велись съемки знаменитой высадки на Луну. В середине девяностых стало известно, что большинство злых «чужес» было перебазировано в штат Юта.



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ВЕРДИКТ

6.0

ПЛЮСЫ



Великолепный сюжет, удобное управление, остроумные диалоги, кинематографическое качество картинки, отличная физика и тревожная атмосфера.

МИНУСЫ



Непомерные требования к жесткому диску, серые и пустынные уровни, тактика простовата, лоботомированные враги страшноваты, а играть скучновато.

РЕЗЮМЕ



Простой и понятный шутер для начинающих игроков нюкомов, хороший повод проникнуть в святая святых Пентагона.

Америки и захватили целый город. Что или кто стал причиной этого бедствия? Время покажет. BlackSite: Area 51 преподнесена как игра командная, где победа добывается всем миром. На деле все выходит иначе. Играть чересчур просто, причем даже на самом высоком, «красном» уровне сложности. Помощь товарищей по партии, как правило, не нужна – все приказываешь сводятся к «однокнопочным» командам открыть дверь либо заложить заряд. Чем выше боевой дух, тем воинственнее ваши подопечные. Напротив, страх парализует и бойцы уходят в глухую оборону. Взбодрить личный состав можно, если немного погеройствовать. Меткие выстрелы ко-

мандира обеспечат хорошее настроение всей команде. «Менгеле» из Пентагона породил новый вид солдата – эдакий гибрид человека и пришельца. Юнит получился хоть и туповатый, но сильный. Еще одна их находка – скауты, малопрятные твари на длинных ногах, да еще с вживленным в спину пулеметом. Жаль только, что подобные штучки не слишком-то скажутся на боевых качествах. Не нужно быть Рэмбо, чтобы истребить всю эту нечисть, включая крабов-драджей и огромных башенных червей. Очень радуют некорректные реплики диверсантов. Ребята вовсю чествуют Буша и Конгресс, проходя по поводу Абу-Грейба и войны в Ираке.

BlackSite: Area 51 изобилует диалогами и сценками, сделанными на движке игры. При этом сюжет линейен, как солдатский штык. «Что единообразно – то не безобразно». Дизайн уровней выполнен в унылых «камуфлированных» тонах. Все оттенки серого, коричневого и зеленого – это же пустыня. А в пустыне что? Пусто! Поэтому районы получились огромными и малолюдными. Обычная пешая прогулка затягивается минут на пять, а то и больше, и за это время мы можем не встретить ни друзей, ни врагов. Хорошо хоть разрешено прокатиться на «Хаммере». Все-таки побыстрее. Единственное, что хоть как-то разнообразит прогулку, – это бонусы и боеприпасы. Одновре-

менно можно нести два ствола, больше просто в рюкзак не влезет. Вот и приходится изворачиваться, ловчить, подыскивать наиболее подходящие для той или иной схватки варианты. Естественно, что в игре есть два режима стрельбы – основной и дополнительный. Правда, разница между ними невелика. Хочется закончить на оптимистической ноте, а потому позволю повод для комплиментов. Вот, есть! Предчувствие грядущей катастрофы. Атмосфера тревоги, нагнетаемая по ходу действия, сопровождает все и вся. Может быть, BlackSite: Area 51 – это повод призадуматься о нашем месте во Вселенной. Не почитать ли что-нибудь из уфологии – подготовиться заранее? **СИ**

Objection!

Неприятно это осознавать, но версия для Xbox 360 страдает от пусть и не фатальных, но заметных технических недоработок. Так, поскольку численность вражеской армии возросла за счет нового вида воинов – демонов Ороци, потасовки в некоторых миссиях оказываются настолько многосложными, что герой порой просто теряется из виду. Впрочем, беда совсем в другом – если на PS2 это не так заметно, то на Xbox 360 частота смены кадров периодически проседает, что порой вызывает серьезные неудобства. И, к сожалению, качество графики оправданием тут служить никак не может. Визуальные различия между двумя версиями, разумеется, есть, но не настолько серьезные. Всему виной – обросший сталактитами гривный вживок прошлого поколения.



1 На уровне сложности Easy раскидать окруживших героя противников довольно-таки просто. На Normal уже могут возникнуть трудности, ну а на Hard в такие засады лучше вообще не попадать.

2 Такакацу Хонга – секретный персонаж, открыть которого можно, выполнив дополнительные задания в миссиях 7-Х. Придется хорошо постараться, чтобы впечатлить его и убедить присоединиться к армии сопротивления.

3 Лошадь можно позвать в любое время, просто нажав select. Однако если требуется хороший скакун, способный быстро домчать до другого конца карты, рекомендуется «одолевать» подходящего у противника.

4 Первое время Нобунагу ошибочно принимают за Цао Цао. Властный «повелитель демонов» относится к этому на удивление спокойно, но Цао Цао все же решает разыскать – надо же посмотреть, кто он такой и как его можно использовать.

5 Мицунари Исида сразу выступает на стороне злодеев. В истории Warriors Orochi он не играет особой роли и появляется скорее как эпизодический персонаж.



В аудиочасти тоже не все гладко. Например, непонятно, зачем понадобилось с нуля переозвучивать персонажей, если все боевые кличи и комментарии остались прежними. Так, вместо нагменного и неторопливого «It's just that simple», Нобунага разбрасывается какой-то неразборчивой скороговоркой. Для чего надо было менять интонацию и выражение, если тот же Нобунага из-за этого выглядит уже не столь властным и самоуверенным командиром?



WARRIORS OROCHI

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:

PlayStation 2, Xbox 360

ЖАНР:

action/slasher/tactic

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Koei

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

нет

РАЗРАБОТЧИК:

Omega Force

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

Xbox 360

ОНЛАЙН:

www.koei.com/whiso Orochi



Автор:

Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

КОЕИ ДАРИТ ПОДАРКИ: 77 СРЕДНЕВЕКОВЫХ ИДолов ГОТОВЫ ПОРАДОВАТЬ КАЖДОГО, КОМУ МАЛО DYNASTY И SAMURAI WARRIORS В ЧИСТОМ ВИДЕ.

Игры компании Koei часто встречаются с предубеждением, обвиняя разработчиков в самокопировании, а их проекты называя слишком похожими и устаревшими. На самом же деле, Koei – еще один пример консерваторов от мира видеоигр, с опаской относящихся к новым консолям, но всегда знающих, чем порадовать фэнбазу Dynasty и Samurai Warriors. Так, ни для кого не секрет, что Warriors Orochi интересна прежде всего тем, кто прошел эпоху PS2 бок о бок с китайскими и японскими воинами. И чтобы подвести итог работы последних пяти лет, разработчики преподносят мешанину из двух вселенных, со знакомыми и полюбившимися героями, новыми злодеями и облегченной

игровой системой – чтобы и весело, и интересно, и надолго. Согласно сюжету, могучий демон Ороци создал свой мир, куда перенес легендарных воинов Китая и Японии. Желая таким образом выяснить, кто же из них круче, он создал собственную армию и заставил примкнуть к своим рядам сильнейших героев двух эпох. Те же, кто сражаться на стороне зла отказался, быстро смекнули, что чтобы победить злодея и найти способ вернуться в свой мир. На выбор предлагается четыре сюжетных линии: Wu, Wei, Shu и Samurai Warriors. Это не значит, что, допустим, у самураев бу-

дут доступны только герои их сериала. Совсем наоборот – многие «японские» персонажи вообще не встречаются в этом сценарии, потому как равномерно распределены между тремя другими. Всего доступны 77 бойцов, среди которых можно встретить всех общепризнанных фаворитов, вроде Lu Bu и Okuni или сестер Xiao и Da Qiao. Каждый персонаж имеет свою специализацию, накапливает уровни, получает навыки и новое оружие. В то же время, именно в системе развития персонажей и заключен один из досаднейших просчетов Warriors Orochi. Во-первых, все завербованные по мере прохождения герои обязательно окажутся зелеными новичками первого уровня. Неважно, что когда-то они сражались как высоко-

уровневые боги войны – когда настанет время присоединиться, они все позабудут, растеряют оружие и навыки и попросят научить всему заново. Досадно. Во-вторых, использовать уже прокачанных героев из других сценариев нельзя. Пройдете – тогда пожалуйста, а до тех пор извольте потерпеть. Новые навыки герои получают, выполняя определенные задания на уровне. Чаще всего требуется сократить численность вражеской армии на сотню-другую голов, причем за первую же минуту игры. С оружием проще – оно либо отнимается у побежденных офицеров, либо находится в разбитых ящиках. В Warriors Orochi представлена весьма своеобразная система «крафтинга», то есть изготовления собственного оружия. На пер-



вый взгляд она может показаться примитивной, но пользу, тем не менее, приносит существенную. Процесс выглядит следующим образом: сначала выбирается основной клинок, затем тот, чьи свойства вы хотите ему привить. Так как валюту для демонического мира придумывать не стали, в качестве платы за труд принимаются те же очки опыта, что тратятся и на прокачку персонажей. Во время изготовления нового оружия можно выбрать дополнительные действия, вроде расширения слотов для навыков и увеличения показателя атаки. Поскольку инвентарь героев ограничен, рекомендуется после каждой миссии отправляться в кузницу и выковывать из всех заработанных мечей один, зато мощный. Такой, чтобы все вра-

жины от одного лишь страха штабелями укладывались! Другой особенностью Warriors Orochi стала возможность мгновенно переключаться между тремя персонажами, выбранными перед началом миссии. Управляет игрок только одним воином, но стоит нажать на нужную кнопку, как на его месте появляется другой. Без задержек, подгрузок, подвисаний и необходимости заново начинать комбо-серию; все равно что тот же герой, только в новом наряде да с новеньким боевым стилем. Чтобы хоть как-то оправдать разрушительную мощь системы «три воинствующих демона в одном», создатели убрали необходимость следовать сценарию на картах и существенно занизили значимость сопутствующих со-

бытий. Вместо этого игроку теперь предстоит прорубаться через сотни одинаковых с лица демоических прислужников (некоторые из которых подозрительно напоминают синекложих зомби), через каждые две минуты сталкиваясь с их предводителями. Фактически, большинство миссий теперь можно просто «пробежать», отыскав на карте вражеского генерала и хорошенько ему накоstyляв (именно за это мы отругали в свое время Devil Kings). Эта тактика не оправдывается только единожды – во время финального сражения с Ороты, когда у ворот его цитадели срабатывает триггер, из-за чего неожиданно материализуется особый персонаж (смерть которого приводит к поражению) и сломя голову несется бить бос-

са в одиночку. Разумеется, погибает он в первые же секунды. Поэтому для прохождения последней миссии приходится выполнять все поручения на карте, чтобы в следующий раз прийти к последнему боссу уже с десятком крепких офицеров, способных защитить тщедушного камикадзе. Эта миссия служит своеобразным напоминанием игроку, заставляет оглянуться назад и подумать: а нет ли здесь чего-нибудь еще, что я мог в спешке пропустить? Ведь возвращаясь время от времени к началу, меняя состав команды и выполняя различные задания, можно открыть столько всевозможных бонусов, что хватило бы на небольшое дополнение, за которое Коеи на этот раз не просит дополнительных денег. **С**

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ



Куча знакомых героев, обновленный саундтрек, множество секретов, новые и переработанные уровни.

МИНУСЫ



Однообразный геймплей, новая озвучка далеко не так хороша, тактический элемент упрощен, прокачивать новых героев надоедает.

РЕЗЮМЕ



Хороший подарок фанатам обеих Misou-вселенных и страшный сон для прочих геймеров. Графически не впечатляет, но и не прожорлив за полцены.

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS

▶ ЖАНР:
shooter.scrolling.2D

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Konami

▶ РОССИЙСКИЙ
ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен

▶ РАЗРАБОТЧИК:
WayForward Technologies

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2

▶ ОНЛАЙН:
www.konami-data.
com/officialsites/contra4



▶ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru



Ценителям хардкора здесь слава и почет. Разработчики готовы все старания поощрить подарками, среди которых и интервью, и арт-галерея, и комиксы, и персонажи-гости из прошлых игр сериала, и даже оригинальные Contra и Super Contra в качестве суперприза. Но главный подарок, конечно, — режим Challenge, бросающий вызов самым стойким оловянным солдатам. Как вам, к примеру, необходимость пройти уровень со стопроцентными попаданиями или вовсе без единого выстрела? Четыре десятка дополнительных соревнований подобного толка продлят это безумное удовольствие еще на несколько уней.



1 «Bill Rizer, сигарящий с вертолета в джунгли» — картина с таким названием уже давно должна висеть на стене каждого хардкорщика с двадцатилетним стажем.

2 Различие между низким уровнем сложности и высоким в первую очередь проявляется в скорости противников — на первом они везут себя нерешительно, а на последнем бьют все рекорды: скорости бега и стрельбы можно только позавидовать.

3 Знакомые декорации повсюду: вот, например, цитата из Contra III.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Стиль и оформление авторов сохранены. Мнение, высказанное блоггером, не обязательно совпадает с мнением редакции.

idfongwong (Live Journal):

Казалось бы, все правила оригинальной Контры соблюдены: более того, первый уровень — точь-в-точь ремейк джунглей из самой первой 8-битной Контры, только сложность повыше, чем в оригинале (при этом Contra: Alien Wars на SNES'e значительно сложнее, не говоря уж про Contra: Shattered Soldier на PS2). Но есть одна ма-а-а-ленькая проблемка: два экрана, о которые я некоторое время назад чуть было не сломал глаза в Sonic Rush. Но то был Соник, а это — Контра. То есть аркадный 2d-шутер, БОЛЬШАЯ половина которого проходится «на скриптах»: изучив местность, можно не беспокоиться за то, что тебя достигнет какая-либо неожиданность в виде шальной пули или невесты откуда вылезшей турельки. Увы, у меня всего два глаза, а не четыре, чтобы контролировать сразу ОБА экрана, разделенные полторосантиметровой «перегородкой». Как это называть? «Сложностью» игры? Игра на самом деле элементарная — real_jain вчера прошёл её за один присест. Выпустили бы её на PSP — цены бы ей не было для всех поклонников классических 2d-аркад. Ибо есть очень приятные находки, такие как возможность носить несколько оружий сразу, апгрейдить их, зажимать правый шифт, чтобы стрелять, не двигаясь с места... Но вот прыжки с одного экрана на другой, мешающие сосредоточиться на геймплее — напроочь отбивают желание играть. Особенно на втором уровне — лаборатории, который надо пробежать, уничтожая вражин, сваливающихся с потолка (нам заботливо показывают на втором экране, откуда они упадут... в то время как на первом экране навстречу герою с радостными объятиями выбегают какие-то зомбаки). В общем, очередной Fail С Большой Буквы, порождённый «гонкой за оригинальностью».



В отличие от не менее бессердечной по отношению к игроку Castlevania Chronicles X, сохраняться в Contra 4 попросту не принято. Но если вы превали игровой процесс по каким-то значимым причинам, игра предложит начать с того же уровня, однако расплачиваться придется драгоценными жизнями персонажа. Но на фоне царящей в игре архаики даже это — щедрая поблажка.

ОТЛИЧНО

CONTRA 4

ЧЕШЕУТЕ ИМЕНИННИКА? ЗАДУМАЙТЕСЬ: А ВАС ТОЧНО ПРИГЛАШАЛИ?

Если кто-то позабыл, напомним: Contra 4 является своеобразным подарком от Konami всем поклонникам на двадцатилетие знаменитейшего сериала прошлого. Ключевое слово — «поклонникам», так как всерьез порадуется подарочек только ветеранов виртуальных побоищ. Тех ветеранов, которые 20 лет назад служили в славном восьмибитном полку; а заставшие лишь Contra: Hard Corps юнцы пусть постоят в сторонке: здесь наистро отсутствует сюжет, нет никаких развилки, главные герои различаются между собой только цветом кожи и штанов, а дополнительных еще только предстоит открыть при прохождении. А что до ны-

нешнего поколения геймеров, то настолько зубодробительный игровой процесс приснится им разве что в кошмарных снах: попытка осилить начальный уровень игры даже на самой низкой сложности может в конечном итоге стать причиной настоящей ненависти к, в общем-то, ни в чем не повинной Nintendo DS. Вот такой получился «вечер для тех, кому за». Но зато те самые «кому за» должны быть просто счастливы: отдельные уровни, а также некоторые боссы заставят вспомнить те многочисленные часы за NES, проведенные перед телевизором с друзьями. А новые уровни и противники ничуть не отстают от классических — кстати, игра стала намного

продолжительнее своих предшественниц: будьте готовы к тому, что идеальное прохождение Contra 4, так сказать, «с одного жетона» отнимет как минимум пару часов. В пересчете на заучивание уровней и сотни проваленных попыток это составит не меньше нескольких дней! И со-ор не ускорит, а только замедлит продвижение к цели: к примеру, помните уровень с водопадами из оригинальной игры и гибель одного из игроков, если первый поднимался чуть выше положенного? Здесь вас ждет ровно то же самое, можете дать умильной ностальгии волю. Что до новинок, давних поклонников удивит разве что возможность носить с собой сразу два вида оружия и но-

вая возможность апгрейда: достаточно попросту взять подряд два средства уничтожения одного и того же вида. И единственный безусловный недостаток — «слепая зона» между экранами. Увы, эта болезнь, похоже, хроническая для плоских двухэкранных шутеров, чьими прародителями были «вертикальные аркады» (в привычных домашних версиях большая часть исходной картинки неизменно оказывалась обрезана). Вы либо смирились с этим, либо нет. Вряд ли эта беда страшна настоящему поклоннику классической Contra; если вы из таковых — смело поднимайте оценку на два балла, наша нынешняя гостица вам идеально подходит.

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ +
Приятная анимация, интересные и разнообразные уровни, масса дополнительных соревнований и бонусов, графика и звуковое сопровождение на высоте.

МИНУСЫ -
Управление не идеально, зазор между экранами мешает при прохождении, ничего более-менее нового найти не удалось.

РЕЗЮМЕ
Игра старой закалки — только для людей с железными нервами и огромным количеством свободного времени. На остальных смотрит свысока.

Они говорят – мы слушаем

Как бы то ни было, Кевин Делэйни (Kevin Delaney) неплохо справляется со своей работой и вряд ли до конца приключения кто-то запозорит неладное, если не будет знать о «погумене» заранее. Остальные актеры заслуживают не столь высокой оценки, но все-таки стараются изо всех сил. Как озвучат русскоязычную версию – большой вопрос. Но когда вы будете читать этот материал, локализация наверняка уже окажется на прилавках.



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

adventure.third-person

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

The Adventure Company

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

GFI

▶ РАЗРАБОТЧИК:

AWE Productions

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1,4 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

www.adventurecompanygames.com/tac/agatha_euts/index.html



▶ Автор:

V.P.

vp@gameland.ru

1 Внешне игра напоминает предшественниц. Виды острова красивые, но мимика и движения персонажей, как и раньше, оставляют желать лучшего.

2 Вот камера показывает комнату и предметы в ней, но стоит изменить угол обзора, и кое-какие вещишки исчезнут. Нет, это не обман зрения. Магия – не иначе!



ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ



Прекрасные тропические пейзажи, удобное управление, озвучивание персонажей не вызывает нареканий, по сравнению с предыдущими играми улучшен интерфейс.

МИНУСЫ



Скучнейшие диалоги, находки Ли Шелдона весьма неоднозначны, игра слишком затянута, а головоломки почти нет.

РЕЗЮМЕ



Если Murder On The Orient Express была спорной, то после «Зла под солнцем» спорить уже не о чем.

AGATHA CHRISTIE: EVIL UNDER THE SUN

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ИНОГДА ЛУЧШЕ ЧИТАТЬ, ЧЕМ ИГРАТЬ. EVIL UNDER THE SUN – ПРЕКРАСНОЕ ТОМУ ПОДТВЕРЖДЕНИЕ.

И в третий раз Ли Шелдон, основываясь на небезызвестной книге Агаты Кристи, практически с нуля пишет сценарий, добавляет новых персонажей и меняет знакомые сюжетные ходы. Пусть он делает это из благих побуждений – результат всё равно оставляет желать лучшего.

Шелдон так яростно отбрыкивался от Эрьюла Пуаро, что чести покомандовать именитым сыщиком мы удостоились лишь в третьей игре. Разумеется, в And Then There Were None* Пуаро не должно быть по определению, иное дело Murder On The Orient Express («Убийство в восточном экспрессе») – далеко не всем понравилось, что сценарис-

ты вывели сыщика из строя «по болезни». Зато Эрьюль говорил голосом самого Дэвида Суше! В Evil Under The Sun («Смерть под солнцем») не услышишь лучшего Пуаро всех времен и родов, его сменил некий Кевин Делэйни, прежде озвучивавший второстепенных персонажей в видеоиграх.

Актёру второго плана – проект второго сорта. За громким названием скрываются 8-10 часов вялых блужданий. Неудивительно, что Суше отказался сотрудничать с AWE Productions – зачем пятнать репутацию? Перед нами тот редкий случай, когда продолжительность идет во вред. А ведь так хотелось, чтобы игра захватывала не меньше, чем роман, пусть бы она даже

оказалась вдвое короче! Вместо этого у нас на завтрак унылые путешествия из одной части острова в другую, на обед монотонные беседы с подозреваемыми, на которые уйдет добрая половина игры, а на ужин классическое блюдо – пиксель-хантинг. И все бы ничего, вот только поиск обличающих свидетельств оставлен за бортом: в основном наш сыщик работает курьером и подбирает предметы, которые теоретически могут пригодиться в отдаленном будущем – заметим, не в качестве улики. В свободное от «работы» время Пуаро справляется о здоровье окружающих, а они в ответ делятся с ним своими проблемами, никак не связанными с делом (а ведь в книгах Агаты каждая мелочь

в разговоре играла не последнюю роль!). Маленькие девочки, например, заставляют великого детектива ловить птиц. Вряд ли Агата Кристи обрадовалась бы, узнав, что случилось с ее историями. Да и не только она. Если And Then There Were None можно было советовать не читавшим первоисточник, а Murder On The Orient Express – наоборот, поклонникам книги, то последний «подарочек» AWE Productions, предназначенный и тем и другим, уверенно пролетает мимо обоих лагерей. Вот разве что вы не пропускаете ни единого квеста – тогда, возможно, Evil Under The Sun придется вам по душе. Если же есть выбор – лучше почитайте книгу. Игра может начисто отбить это желание. **СИ**

* Игра сделана по мотивам романа, который Агата изначально некорректно назвала Ten Little Niggers («Десять негритят»). В дальнейшем он переименовывался под заглавиями Ten Little Indians и And Then There Were None.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

TIMESHIFT



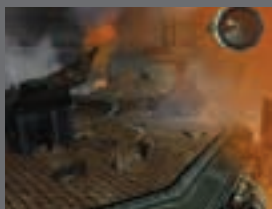
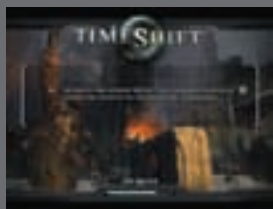
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: TimeShift
 ПЛАТФОРМА: PC
 ЖАНР: shooter, first-person, sci-fi
 ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sierra
 РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клуб»
 РАЗРАБОТЧИК: Saber Interactive
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
 СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
 КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
 ОНЛАЙН: <http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10729>



Хотя проект, посвященный вольному обращению со временем, и делала российская студия, родным языком для него стал английский. В первую очередь игра вышла за пределы нашей страны. Заметим, «обратный перевод» прошел гладко и незаметно. В конце концов, тематика происходящего (постоянные перестрелки не располагают к длинным философским беседам) и рваная подача сюжетных сцен максимально облегчают труд локализаторов. Дерганные ролики — стилистический прием, и считать его недостатком нельзя. Можно посетовать разве что на утомляющие призывы тирана, доносящиеся до игрока отовсюду. На стенах почти каждого дома установлены экраны, и с них громогласно вещают злодей, раз за разом повторяя одни и те же дурацкие призывы. Впрочем, у злодея хорошо поставленный голос, а повторение — тоже, надо понимать, фишка такая. Игра особенно богата на презентабельных мужчин с театральными голосами, что заставляет задуматься. А вдруг перед нами уникальный объект — первый шутер для женщин?

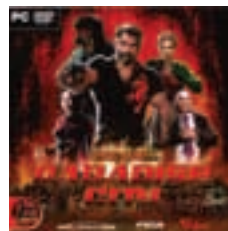
РЕЗЮМЕ

Богатый шейдерами шутер про высоких статных красавцев в дизайнерских костюмах. На восторженных ролях — грандиозных размеров шагоход.



ESCAPE FROM PARADISE CITY

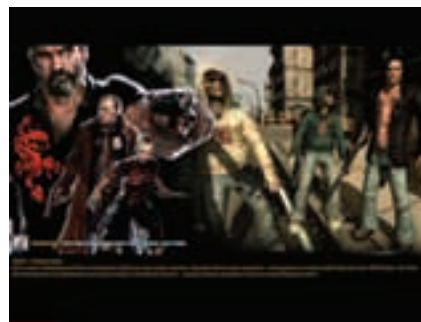
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Escape from Paradise City
 ПЛАТФОРМА: PC
 ЖАНР: strategy, real-time, modern
 ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Focus
 РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Букма»
 РАЗРАБОТЧИК: Sirius Games
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
 СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
 КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
 ОНЛАЙН: <http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=259>



Когда Sirius Games назывались еще MediaMobsters, сделали они симулятор жизни преступника Gangland («Гангстер» в России). С тех пор прошло около четырех лет, но судьба нарушителя закона по-прежнему не дает покоя создателям. Потому они решили повторить эксперимент, изменив, в основном, внешнюю сторону происходящих событий. Новый движок выдает просто прекрасную картинку с облаками, парящими в небе чайками, улучшенной сменой времени суток и прочим. Суть осталась прежней, несмотря даже на то, что время действия подвинули в грядущий 2009 год. Формально бесчинства игрока обоснованы секретной операцией спецслужб, но делать приходится почти то же самое, что раньше — силой делить сферы влияния. С русским языком игре повезло больше, чем ее предшественнице. Вылезавших внезапно остатков непереусленных текстов не замечено. Чтобы уместить всю информацию на экране, пришлось использовать сокращения, поэтому иногда кажется, что читаешь сухой канцелярский отчет об израсходованных в спецоперации ресурсах.

РЕЗЮМЕ

История повторяется. В прошлый раз получился фарс. Нельзя, правда, сказать, что в этот нас ждет трагедия. И то хорошо.



SEGA RALLY

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Sega Rally
 ПЛАТФОРМА: PC
 ЖАНР: racing, arcade
 ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
 РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клуб»
 РАЗРАБОТЧИК: Sega
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
 СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 2048 RAM, 256 VRAM
 КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
 ОНЛАЙН: <http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10716>



Нужно быть очень аккуратным гонщиком, чтобы не заметить, что с этим ралли что-то не так. Если же вы не из таких, то, пару раз протаранив зрителей, точно заподозрите неладное. Людям и машине — хоть бы хны. Попробуем съехать с трассы. Не выходит? Увы. Аркадность происходящего превышает все мыслимые пределы. Здесь вообще нельзя делать ничего, только двигаться вперед, потому творящееся на трассе здорово отдаст сюрреализмом. Ощущение только усиливается тем, что всё очень натурально выглядит. По мотивам здешних видов в пору картины писать. Переход на русский язык дался игре легко — в ней нет заумной технической информации, и вообще немного сведений, требующих перевода. Но голос штурмана, предупреждающий о приближающихся поворотах, оставили оригинальным. Не совсем удачно получилось: этот суровый товарищ бурчит что-то, непонятное даже англоговорящим журналистам. Впрочем, и без его указаний направление и угол поворота легко выяснить по появляющимся стрелкам-подсказкам.

РЕЗЮМЕ

Можно счесть аркадными гонками, а можно — симулятором летящей пули. Второе больше похоже на правду в плане физики.



UNIVERSAL COMBAT: СРАЖЕНИЕ ЗА ГАЛАКТИКУ

THE SHIELD: НА СТРАЖЕ ПОРЯДКА

THE REGIMENT. БРИТАНСКИЙ СПЕЦНАЗ

Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Universal Combat

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

simulation.sci-fi.large_spaceship

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

3000 AD

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Руссобит-М»/Play Ten

РАЗРАБОТЧИК:

3000 AD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

ОНЛАЙН:

http://www.playten.com/rus/

publishing.php?page=64&view=40



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

The Shield

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

action-adventure.modern

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Aspyr

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск»

РАЗРАБОТЧИК:

Point of View

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.6 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

ОНЛАЙН:

http://www.nd.ru/prod.asp?razd=

descr&prod=theshield



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

The Regiment

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

shooter.first-person.tactical.modern

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Konami

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый диск»

РАЗРАБОТЧИК:

Kuju

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 20

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

ОНЛАЙН:

http://www.nd.ru/prod.asp?

razd=descr&prod=theregiment



Что будет, если урезать, скажем X3: Reunion и в бюджете, и в человеко-часах, отведенных на разработку? А потом скрестить с Parka 2? А будет Universal Combat, проект, в котором все основные задумки и бантики родились в результате усилий одного упорного трудяги. Остальные участники немногочисленной интернациональной команды понемногу занимались менее существенными вещами — моделями, текстурами... В итоге получилось нечто, разобраться в котором так же сложно, как в играх сериала X, но гораздо менее красивое. Локализаторы только вносят дополнительную сумятицу в умы игроков. Из всего обширного поля текстов переведена едва ли половина (выбранная, похоже, случайным образом). Надписи, информирующие о происходящем, игра «собирает» на лету, в результате получается чудовищный русско-английский винегрет, в котором очень сложно понять, что к чему относится. Впрочем, во время долгих межпланетных перелетов всегда можно выкроить часок на понимание того, какой смысл несет тарабарщина внизу экрана.

РЕЗЮМЕ

Целая Вселенная на одном диске. И, как в настоящей Вселенной, здесь очень сложно разобраться в происходящем.

В Америке популярны как сериалы о хороших полицейских (Law and Order, например), так и о плохих — в частности, The Shield. Добавка «На страже порядка» весьма своеобразно отражает происходящее. Герою «Щита», укравшему деньги армянской мафии, нужно, в первую очередь, спасти свою шкуру от гангстеров, а репутацию — от подозрений начальства. Охрана порядка — лишь видимый повод, чтобы убрать преследователей. На деле предстоит убивать безоружных и изымать в свою пользу оружие и наркотики, маскируя следы собственной деятельности под нечто социально приемлемое. Большинство задач решается через незамысловатые мини-игры, вроде поиска ключевой точки на изображении полицейского значка (так работает «обыск»). Графика и управление просто кричат о том, что перед нами — порт с консолей. Предыдущего поколения, разумеется. Выглядит, может быть, чуть-чуть получше GTA III. Перевод выполнен сносно, голоса подобраны хорошо и могут расстроить лишь немногочисленных фанатов сочного баса Майкла Чиклиса.

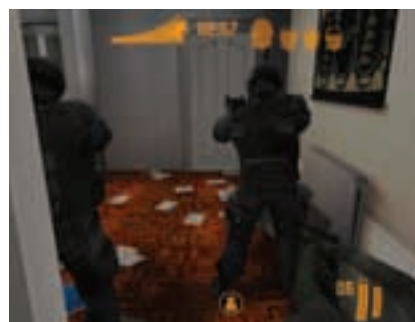
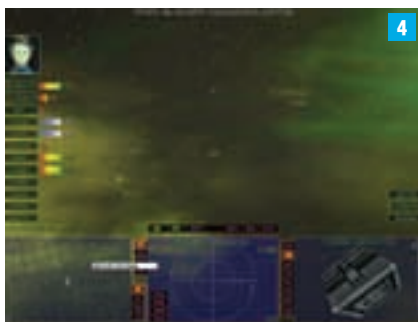
РЕЗЮМЕ

История о нелегком труде плохого полицейского. Увы, но плох в игре не только полицейский.

Как легко понять из названия, игрокам предстоит в интерактивной форме познакомиться с нелегкой работой британского спецназа SAS. Чтобы урок был еще нагляднее, на роль комментатора пригласили всамделишного ветерана Джона МакАлиса. Игрок всё усвоит, однозначно: выбитые зубы и некачественные протезы колоритного дедушки без слов свидетельствуют, что миллионов на такой работе не скопишь, а здоровье подпортить изрядно. К сожалению, воспоминания ветерана — самая интересная часть The Regiment. Этакая суровая мужская правда, берет за душу и выжимает скую слезу. Геймплей же не столько веселый, а графика... Графика в точности такая, как на PlayStation 2, родной платформе игры. Горечи в пилотаж добавляет локализаторы. К текстам претензий нет, но озвучка подкачала. Речь Джона и перевод звучат примерно с равной громкостью, в результате плохо слышно и то, и другое. Герой же отдает команды, — в частности, орет «Чисто», — голосом пьяного гнома из малоизвестной RPG третьего эшелона.

РЕЗЮМЕ

Смешно, но тренировочные миссии здесь гораздо интереснее, чем боевые задания.



ВОПРОСЫ

1. Билбо пригласил своего Петровича в...

1. 1976 году
2. 1986 году
3. 1996 году

2. Первый чукотский алфавит был создан в...

1. 1861 году
2. 1931 году
3. 1937 году

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 22 февраля. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 02/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Конкурса в номере 23(248)

Алексей Рюмкин
(Петропавловск-Камчатский)

Правильные ответы

- (1) Кашимир
- (2) Hard Boiled

- 1.** Жаль, размер скриншота не позволяет передать нюансы. Такому картинному красавцу место не в шутере, а в стрип-баре.
- 2.** Новая внешность, старая суть. Игра отличается от прешественицы только на вид.
- 3.** Вмятин от ударов на машине не образуется, а вот следы от шин на дороге появляются и держатся всю гонку.
- 4.** Увы, русские и английские слова перемешаны в интерфейсе до полной неразберихи.
- 5.** На второстепенных героев полигонов попросту не хватило.
- 6.** Арсенал доступных команд прегрельно скромен.

ГЕРОИ МАЛЬГРИМИИ II: НАШЕСТВИЕ НЕКРОМАНТОВ

ПЕТРОВИЧ И ВСЕ, ВСЕ, ВСЕ...

ЧУКЧА В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

Дайджест

РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Герои Мальгрии II:

Нашествие некромантов

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:

strategy, turn-based, fantasy

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый диск»

РАЗРАБОТЧИК:

«АльфаКласс»

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 800 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD

ОНЛАЙН:

<http://malgrimia.kh.ua>

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Петрович и все, все, все...

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:

adventure, third-person

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

РАЗРАБОТЧИК:

Trickster

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.5 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD

ОНЛАЙН:

<http://www.trickster-games.com/petrovich>

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Чукча в большом городе

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:

adventure, third-person

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Букка»

РАЗРАБОТЧИК:

AeroHills

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD

ОНЛАЙН:

<http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=381>

Среди поклонников сериала Heroes of Might and Magic немало найдется таких, что остались недовольны последней частью. В том числе и из-за перехода игры в три измерения. В угоду консерваторам украинцы из «АльфаКласс» еще в 2006 заварили кашу под названием «Мальгрия», стараниями издателя быстро получившую заветную приставку «Герои». Одной части им показалось недостаточно, и вот перед нами «Нашествие некромантов». Внешне — почти идеальная копия изделий от New World Computing. Отличия — в содержании. Причём их довольно много. Желаящим подробно ознакомиться следует прочесть мануал. В нём, правда, не триста с хвостиком страниц, как в творении фанатов «Нивала», а «всего» полторы сотни. Из самых заметных отличий — возможность построить свой город где угодно или порубить на дрова окрестные чащи. К сожалению, несмотря на то, что (казалось бы!) создатели игры владеют и пользуются русским языком, тексты в игре столь ужасные, что им не помешал бы перевод.

РЕЗЮМЕ

Источник бесконечного числа дежавю. Внебрачный сын King's Bounty и Heroes of Might and Magic.

Как-то незаметно, по-тихому, скромный герой сатирических иллюстраций Петрович превратился в узнаваемый бренд. Он есть везде — в телевизоре и на майках, в рекламе и даже в продажах — в виде продуктового набора «сообразим на троих». А еще «Петрович» — это ресторан. Удивительно, что до компьютерных игр дядька добрался только через 20 лет после того, как его придумал бывший психиатр Бильжо. Получилось, скажем так, своеобразно. Сколько бы создатели ни прикалывались в заставке, называя игру то «русский квест», то «новорусский квест», а от обозначенного первым жанра уйти им не удалось. Прембула: прилетает к Петровичу инопланетянин и говорит ему: ты, мол, избранный. Тут просыпается петровичева жена Маруся и визгом своим срывает гостя наповал. Дальнейший ход мысли должен быть ясен: ходит герой повсюду и пытается выяснить — кем он избран и куда. А рисованный Бильжо из правого нижнего угла ему помогает — подсказывает не своим (а актерским) голосом. У игры приличный арсенал бонусов — карикатур и мультяшек-короткометражек.

РЕЗЮМЕ

Петрович — это, как ни крути, сын Петьки. На лицо не похож, но внутри такой же.

Если вы до сих пор не знаете, что чукчи — ум, честь и совесть нашей эпохи, тогда создатели игры уже идут к вам. Они вооружены историей от важного охотника, по слову шамана отправившегося добывать «зверя с самым большим челюстью», чтоб предотвратить Большую Беду. По дороге герой отогреет холодных, накормит голодных и даже даст опохмелиться страждущим — за что и будет произведен по крайней мере одним божком в ангелы. Творить добро и просто, и сложно. С одной стороны, интерактивные трехмерные предметы сильно выделяются на рисованном фоне. С другой, логика их применения у героя какая-то своя. Разработчики, видимо, наняли профессиональных чукчей себе в помощь. Впрочем, заядлые «квестоманы», способные, если нужно, решать задачи перебором, справятся со всеми трудностями. Наградой им будут местами забавные диалоги с почти философским подтекстом, изрядно приправленные к месту и нет словами «мая» и «аднака». Прелесть же того, как это все звучит, оценить (или не оценить) сможет лишь тот, кто сам слышал чукотский говор.

РЕЗЮМЕ

Приключения отважного и доброго Чукчи в стране алкоголиков «с большими глазами». Принимать не закусывая.

1 Увы, нельзя читать без слез рассказы о том, что герой «был потрясен при виде культа человеческих жертв, господствовавшего среди его расы».

2 Авторы невероятно горятся палитрой в шесть цветов — ровно в три раза больше, чем в оригинальных комиксах!

3 Иногда бывает, что трехмерные персонажи смотрятся гармонично на рисованных фонах, но это не наш случай.





**У НАС ЕСТЬ ВСЕ
АКСЕССУАРЫ
для iPhone!**

5-444-333
I-ON.RU

ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР

Парни из SMAH.gg предельно сосредоточены даже после победы.



Финские любители Counter-Strike'а снова утерли нос отечественным бойцам.

ASUS Autumn Cup 2007

ТРОЙНОЙ
ФОРСАЖ
COOLLER'А



Автор:
Виктор Барговский

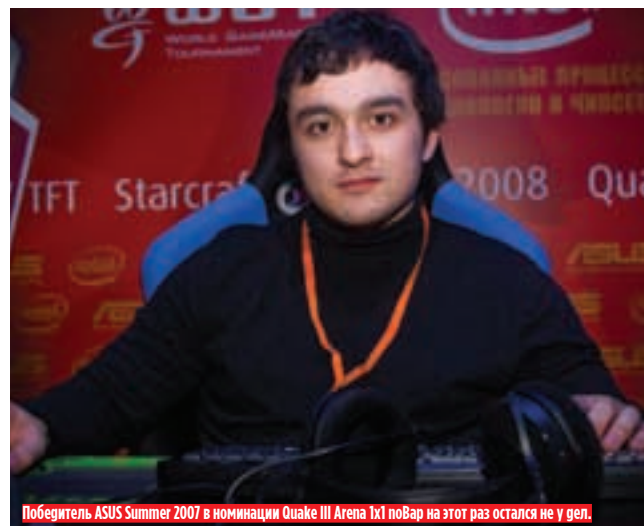


Даже для Cooler'а такой успех в диковинку. Шутка ли – три титула за два дня!

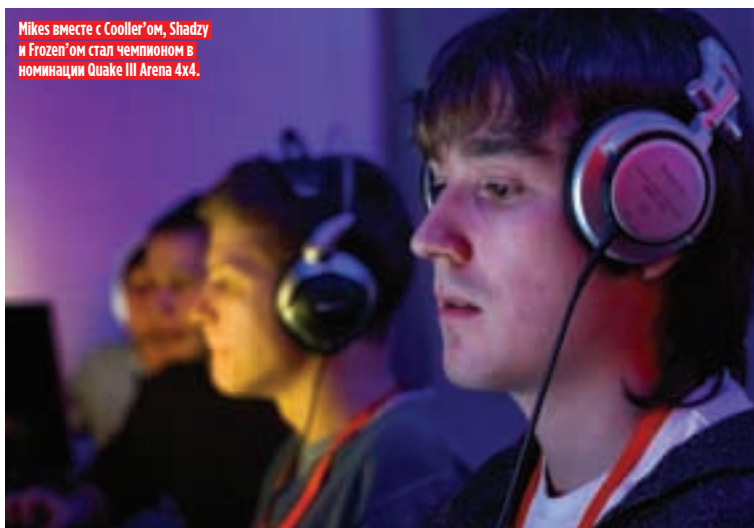
Более 10 тыс. участников, призовой фонд размером 1 млн рублей, 9 официальных турнирных дисциплин и тысячи болельщиков, наблюдающих за происходящим. Все это – осенний турнир ASUS Autumn Cup 2007, прошедший в последние выходные ноября 2007 года. Организаторы самого крупного и уважаемого отечественного турнира по компьютерным видам спорта расстарались на славу – ни один участник или зритель не ушел с турнира недовольным, ведь ASUS Cup – неизменно праздник для поклонников киберспорта. Соревновались в следующих дисциплинах: Counter-Strike 1.6 5x5 (среди профессионалов), Counter-Strike 1.6 5x5 (среди любителей), Warcraft III: Defense of the Ancients 5x5, Warcraft III: The Frozen Throne 1x1, Quake III Arena 4x4, Quake III Arena 2x2, Quake III Arena 1x1, StarCraft: Brood War 1x1 и FIFA 2007 1x1. Как нетрудно догадаться, главными состязаниями осеннего сезона кубка ASUS стали Counter-Strike среди профессионалов и Quake III Arena во всех проявлениях.

А вам слабо?

Наверное, многие из вас слышали о таком геймере, как Cooler. Да-да, тот самый Cooler, который на протяжении многих лет представляет Россию на всех крупных турнирах по различным выпускам Quake и благодаря которому российский флаг так часто развевается над всеми остальными, как и положено чемпионскому флагу. Cooler отметил на ASUS Autumn сразу во всех дисциплинах, в названии которых значилось слово Quake – в командных состязаниях 2x2 он участвовал в паре с Frozen'ом, а в 4x4 – с Mikes'ом, Shadzu и тем же Frozen'ом. И, конечно же, состязался и в индивидуальном разряде, причем заработал в этой номинации первую золотую медаль на турнире. Кроме него, на первое место претендовали такие маститые дуэлянты, как белорус Cypher, китаец Jibo и пара столичных грандов – поВар и Makaveli. Однако это не помешало Cooler'у пробиться через все испытания и победить, хоть и не без труда: на стадии четвертьфиналов будущий чемпион уступил в борьбе Cypher'у. После этого он



Победитель ASUS Summer 2007 в номинации Quake III Arena 1x1 поВар на этот раз остался не у дел.



Mikes вместе с Cooler'ом, Shadzy и Frozen'ом стал чемпионом в номинации Quake III Arena 4x4.



Venema, Pachella, Greeny и Svetaska из Megapolis – неизменные участницы любого турнира серии ASUS Cup.

прошелся по сетке проигравших и вышел в суперфинал, где ему предстояло снова сразиться с белорусом. На этот раз финальный счет оказался разгромным – 24:0 и 17:7 в пользу москвича. Впереди ждала еще пара дисциплин, первой из которых стала Quake III Arena 2x2. В паре с Frozen'ом Cooler'ом легко дошел до полуфинальной стадии, где его ждал напряженнейший матч против клана Rush3D в составе Makaveli и Hamz'a. Первая карта осталась за Cooler'ом и Frozen'ом, причем победили они без особых усилий. Но затем их ждали две схватки, разница в которых составляла всего 1 фраз! Сначала чаша весов склонилась в сторону Rush3D – 56:55 на pro-q3dm6, однако потом удача вновь оказалась на стороне дуэта Cooler'a (а вместе с ней и пропуск в суперфинал) – 39:40 на q3dm7. Как ни странно, финальное сражение против питерцев из Impulse7Red вышло не таким захватывающим – Cooler и Frozen быстро «размазали» соперников с космическими счетами и стали абсолютными чемпионами в парном разряде. Но впереди

еще была самая зрелищная и сложная дисциплина – 4x4. Как известно, матч 4x4 в Quake III Arena – это не просто незамысловатое рубилово в духе «кто больше настреляет». Здесь все решает тактика и командное взаимодействие. Как оказалось, не все еще забыли «старички» Forze Mikes и Shadzy – в команде с Cooler'ом и Frozen'ом они с легкостью победили в турнире и заработали титул чемпионов ASUS Autumn. Завершающий матч и борьбой-то назвать трудно – 158:98 на q3dm7 против команды Razer.Darksides (в составе Jibo, Evil, Diavolo, Zilich, Garinich). Для Cooler'a этот ASUS Cup иначе как золотым и не назовешь. Три чемпионских титула за два дня – а вам слабо?

Финский губль

Главным событием турнира по Counter-Strike 5x5 среди профессионалов стал приезд финской команды CMAX.gg, которая в последнее время хорошо зарекомендовала себя на европейских турнирах. А интрига заключалась в том, смогут ли Virtus.pro со своим обновленным российско-

украинским составом оказать достойное сопротивление финским кудесникам мышки и клавиатуры. В финале Virtus.pro и CMAX.gg как раз и сошлись; другого исхода никто и не ожидал. Но финны оказались все же чуточку сильнее (или удачливее) – в очень сложном для обеих команд матче переиграли «виртусов» со счетом 2:1. Virtus.pro оказались сильнее на карте de_inferno (счет 16:5 в пользу VP), а финнам лучше удалось de_dust2 и de_inferno (счета 11:16 и 13:16 в пользу финнов соответственно). Бронзу «взяли» другие столичные гранды Begrip Gaming, однако их уровень сейчас ни в какое сравнение идет с уровнем посвежевших после перестановок Virtus.pro и тем более CMAX.gg. Уже второй раз финская команда приезжает на турнир серии ASUS Cup (в прошлый раз на ASUS Spring Cup 2007 заявили 68N-28E) и второй раз побеждает. Может, пора нашим профессионалам взяться за ум и перестать «сливать» на собственном поле? Мы все верим, что у Virtus.pro хватит сил, чтобы переломить недобрую традицию.

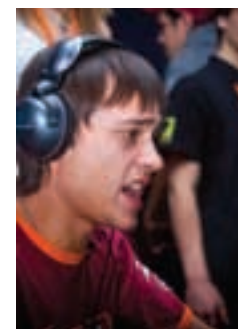
Остальные дисциплины

В остальных номинациях особых неожиданностей не произошло: в отсутствие Deadman'a турнир по Warcraft III: The Frozen Throne выиграл Xyligan, пятерка SP.Palit в очередной раз доказала, что она – одна из лучших отечественных команд по Warcraft III: DotA, Advokate победил на уже втором подряд турнире серии ASUS Cup в номинации StarCraft: Brood War, а новичок D_Cnam, за нехваткой серьезных претендентов на победу, стал чемпионом состязаний по FIFA. В Counter-Strike 5x5 среди любителей сильнее всех оказался саратовский клан RN, который и получил главный приз турнира – 60 тыс. рублей.

Резюме

Очередной турнир от ASUS прошел почти без сучка без задоринки – не обошлось без мелких технических неполадок с электричеством, но они были оперативно устранены. Геймеры счастливы, болельщики ликуют, а чемпионы уже готовятся к ASUS Winter Cup 2008, который состоится в последние выходные февраля. ☐

Финские любители Counter-Strike'a снова утерли нос отечественным бойцам.



«Рабочее место» Cooler'a – уют для чемпиона.



«Виртусы» хоть и проиграли, но они все еще остаются лучшими в России.

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, слеем за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!



Автор:
Анатолий Сонин
anatoliy.sonin@gameland.ru

2 SPICY

Большинство аркадных шутеров делается по одной заготовке. Толпы одинаковых врагов, передвижение по рельсам, пяток видов оружия. Где-то разрешают прятаться за укрытием, где-то – замедлять время, а где-то солдаты меняют на динозавров, но суть всегда остается неизменной. Создатели 2 Spicy решили отойти от шаблона и создали необычный гибрид шутера с дракой.

Волшебная игра



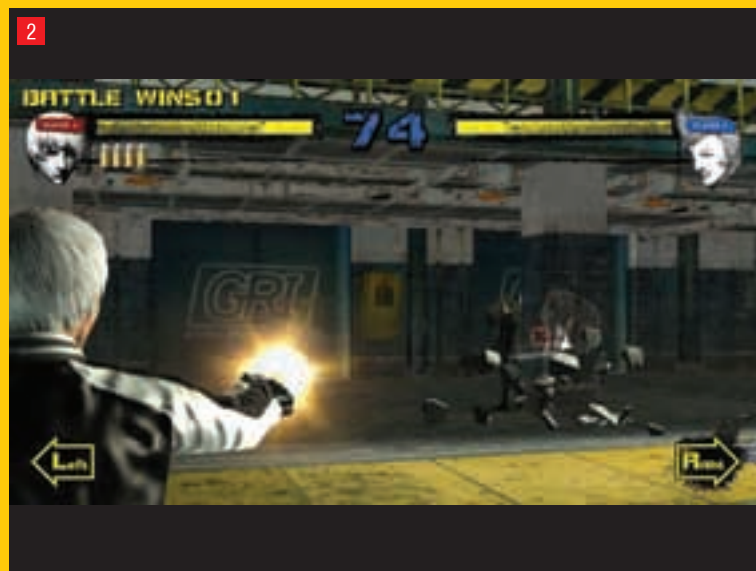
Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», www.wizardgame.ru.

Игроку здесь не приходится расправляться с армиями клонированных врагов. На смену массовым батальонам в 2 Spicy пришли дуэли один на один. В каждой из них двое из восьми героев игры встречаются на небольшой арене и устраивают бой. Причем вторым может быть как компьютер, так и живой игрок. Прямо как в драках. Для битв предусмотрены самые разные места: ресторан, палуба корабля, автозаправка. Одна половина карты отдается первому дуэлянту, другая – второму. Пересечь незримую грань и перейти в рукопашный бой нам не дают, но половина арены остается полностью в распоряжении игрока. Можно прятаться за преградами, перебежать от одного укрытия к другому, стрелять на ходу и даже красочно выпрыгивать из-за угла. Все это делается двумя педалями у ног игрока. Правая – для движения направо, левая – налево. Как видите, от линейного геймплея классических аркадных шутеров не осталось

и следа. Игроку дается арена и враг, а уж что он с ними будет делать, зависит только от него. Благо, укрытия легко крошатся и взрываются, так что отсижиться за одной колонной весь бой не получится. Смешав два совершенно непохожих жанра, разработчики 2 Spicy пошли на риск. Понятно, что для драки нужна продуманная боевая система и пистолет в нее не слишком вписывается. Как ни странно, в 2 Spicy противоположные элементы органично слились, а возможность двигаться по карте и прятаться за любым предметом дала боям неожиданную глубину. Только представьте: можно, например, считать каждый выстрел врага и нападать, пока он перезаряжается. Можно взрывать укрытия на стороне соперника и пытаться загнать его в угол. Можно, в конце концов, постоянно бегать по карте и не давать в себя попасть. Не сложно понять, что от драк 2 Spicy досталось намного больше, чем от шутеров. Все бои здесь де-



Возможность игрока двигаться по карте и прятаться за любым предметом дала боям в 2 Spicy неожиданную глубину.



СКОРЕЕ В НОМЕР!

Прошлогонный авиасимулятор *Blazing Angels* готовится к выходу в форме аркады. Домашняя версия игры была принята неплохо и заработала в «Стране Игр» 7 баллов. Какой станет версия аркадная, нам еще предстоит узнать. Сам же автомат выглядит весьма оригинально.



ХОЧУ!

Главный зал игровых автоматов компании «Волшебная игра» расположен в Москве в МТДЦ «Варшавский», в двух шагах от одноименной станции метро, по адресу Варшавское шоссе, дом 87-б. Зал находится на самом последнем этаже центра, над фудкортом (зоной быстрого питания). Там и стоит спаренный автомат 2 Spicy.



4



ляются на несколько раундов, и в каждом тикает свой таймер. В верхней части экрана показываются знакомые каждому фанату драк шкалы со здоровьем. В подборке персонажей авторы тоже решили не отходить от канонов жанра. Здесь намешаны самые разные типажы: простой японский школьник, художавый псих вроде Вольдо, прилизанный стилиста, русский здоровяк. Все они выглядят очень ярко и отлично вписываются в общую картину. И, конечно, у каждого из них свой набор характеристик и свое оружие.

Так что играть за разных персонажей приходится совершенно по-разному. Лоренс, например, медлительный, но он вооружен мощным дробовиком, а китайка Мин Хуа, наоборот, предпочитает двойные пистолеты и скоростную стрельбу, но вот урон от ее выстрелов намного слабее. Кроме силы, скорости и здоровья, есть у героев и еще одна характеристика – скорость прицеливания. В режиме прицельной стрельбы попасть во врага намного проще, но для этого нужно некоторое время держать прицел в одном положении. Кому-то этим пользоваться удобно, кому-то – нет. Еще одна интересная тактическая возможность игры.

Хотя большая часть веселья приходится на игру вдвоем, есть в 2 Spicy и сюжетный режим. Как и в любом файтинге, он представляет собой простой набор драк. Редкие реплики героев звучат на японском, а ро-

ликов на движке в игре нет. Так что понять перипетии сюжета довольно сложно. Сама же завязка выглядит просто: большой мафиози умер, и за его территорию устроили войну лучшие бойцы. Кто останется в живых – тому все и достанется. Но у каждого героя есть, конечно, и свои личные мотивы.

Выглядит 2 Spicy очень неплохо, но от игры на платформе Lindbergh ожидать можно было и большего. К моделям героев претензии предъявить сложно, а вот арены зачастую не слишком радуют глаз. Больше всего смущает то, что вышла игра только в этом году. Дома у многих уже стоят PS3 и Xbox 360, где любой разработчик душу готов продать за десяток дополнительных кадров в секунду, а на аркадах next-gen революции как будто бы и не было. Оно, может быть, и к лучшему – не ради графики мы на автоматах играем.

После знакомства с 2 Spicy остается одна мысль: почему раньше никто такого не делал? Кто сказал, что шутеры должны быть одинаковыми и ни на грамм не отличаться от стандартов, заданных Time Crisis и The House of the Dead? Почему игрок всегда должен отбиваться от толп безмозглых зомби? В 2 Spicy враг всего один, но благодаря этому игроку открываются совершенно новые просторы для тактических ходов. Разработчики попробовали неожиданный подход и не прогадали. Таких шутеров не было давно. СИ

1 На Варшавке автоматы стоят рядом, так что спрятаться от второго игрока не получится.

2 Все укрытия с легкостью разваливаются и оставляют врага беззащитным.

3 В основном составе героев всего шесть. Два других – боссы.

4 Автомат выглядит необычно и сразу же бросается в глаза.

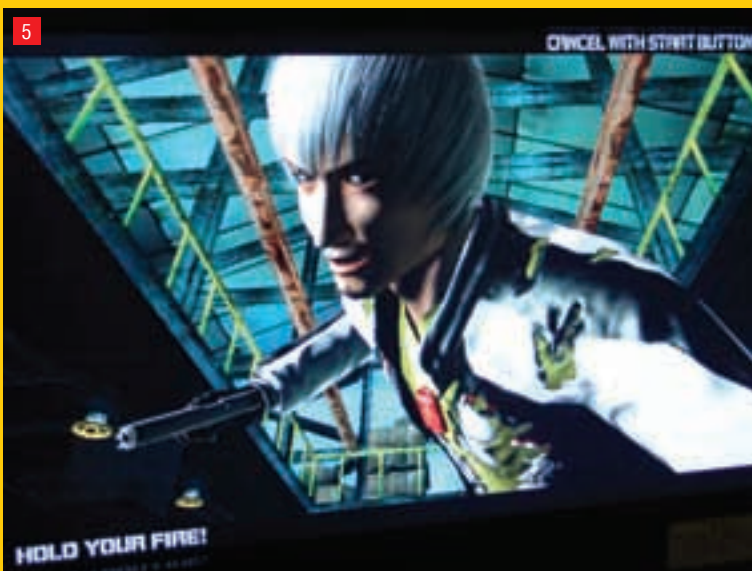
5 Модели героев – просто загляденье.

6 Думаете, за дымящейся машиной прятаться глупо? Враг может укрыться даже за установкой с бензином!

Кто сказал, что шутеры должны быть одинаковыми и ни на грамм не отличаться от стандартов, заданных Time Crisis и The House of the Dead?



5



6



Специальная акция для подписчиков

Подписка на 6 месяцев

«Страна игр» + DVD по цене 2100 руб

«РС игры» + 2 DVD по цене 1050 руб

Дополнительные скидки и подарки на
полугодовую подписку не распространяются

журналов «Страна Игр» и «РС ИГРЫ»

Для каждого подписчика
в период с 1 ноября по 31 января
годовая подписка со скидкой 20%!!!!

Плюс майка с логотипом
любимого журнала в подарок!

**СТРАНА
ИГР**

DVD в комплекте
2 номера в месяц

на год ~~4180~~ ⇒ **3240** руб.



2 DVD в комплекте

на год ~~2090~~ ⇒ **1620** руб.

**СТРАНА
ИГР**



«Страна Игр» + «РС игры»

на год ~~5586~~ ⇒ **4680** руб.



Подписка в редакции

СТРАНА
ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- * по электронной почте subscribe@glc.ru;
- * по факсу 8 (495) 780-88-24;
- * по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Челябинске, Омске.

Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, Билайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу INFO@GLC.RU или прояснить на сайте WWW.GLC.RU

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- * в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- * в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

- * свой рабочий адрес с названием компании
- * подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ

- ☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев

начиная с _____ 200 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте
на домашний адрес

Доставлять журнал курьером:

- ☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

дата рожд. _____

_____. _____. _____. г.
день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажите название фирмы
и другую необходимую информацию

** в свободном поле укажите другую необходимую информацию
и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « _____ »

с _____ 200 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир _____

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « _____ »

с _____ 200 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир _____

НОВОСТИ MMORPG



Автор:
Сергей Долгинский
dolser@gameland.ru

1 Rise of Kunark: пришло время заговорить по-русски

Отечественные геймеры получат дополнение почти вовремя.

Akella Online (<http://www.akella-online.ru>) в конце декабря 2007 года выпустила в продажу и установила на игровые сервера второе официальное дополнение для Everquest II «по-русски»: Rise of Kunark (<http://eq2.akella-online.ru>). Российский партнер Sony Online Entertainment показал неплохой темп работы — отставание в примерно месяц от англоязычной версии Everquest II нельзя считать серьезным испытанием терпения и выдержки русских геймеров. Напомним, что теперь у нас есть шанс поиграть за измененных с помощью магии драконоподобных сарнаков (стартовая зона новой расы — Бездна Робких). Появились новые верховые животные — могучие кунарские носороги, а мир Норрата населили десятки новых типов NPC. Ветераны Everquest II несомненно испытают ностальгию, вновь посетив известные по первой части MMORPG зоны, такие как: Горы Небесных Огней, Замок Карнора, Изумрудные Джунгли и Себилис. Максимально возможный уровень для гильдии увеличен и равен теперь максимально возможному уровню искателей приключений и ремесленников (80). Соответственно, основной

контент Rise of Kunark также рассчитан на продвинутых персонажей 65-80 level'a и поддерживает все стили игры: одиночный, групповой и рейды. С последним не все гладко — на форумах англоязычных серверов нередки жалобы на «излишне легкий рейд контент, годный лишь для казуалов». Интересно, возникнут ли схожие претензии у наших игроков, не так давно приобщившихся к Everquest II?

2 World of Warcraft тоже переведут на русский

Blizzard уже набирает русскоязычный персонал.

Blizzard Entertainment объявила, что World of Warcraft будет полностью переведен на русский язык уже в этом году. Русский станет уже пятым, официально поддерживаемым европейским языком, наряду с английским, французским, немецким и испанским. Локализацию не доверят сторонней компании, ею займется Blizzard Europe, где уже формируется специальный «русский» отдел. Нашим пользователям будет обеспечен не только перевод игры, но и круглосуточная техподдержка на родном языке. Это следует из списка нанимаемых специалистов, который вы можете отыскать на сайте Blizzard (<http://www.blizzard.co.uk/jobopp>). В состав отдела войдут гейм-мастера, тестеры, переводчики — если вы

один из них, не упустите свой шанс. Также будет создан новый официальный русскоязычный сайт World of Warcraft. «Учитывая многочисленность и энтузиазм русского сообщества геймеров, мы сочли создание специальной русскоязычной версии World of Warcraft очередным важным этапом развития игры в Европе, — пояснил президент Blizzard Entertainment Майк Морхайм (Mike Morhaime). — Мы надеемся сделать наш продукт еще более доступным для нынешних и будущих игроков».

3 «Пиратия»: шопинг начался

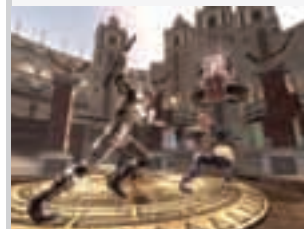
Игроки могут серьезно потратиться.

Как вы помните, Nival Online локализовала и распространяет в России «Пиратию» (<http://www.piratia.ru>) — условно-бесплатную «морскую» MMORPG с трехмерной графикой в стиле аниме. Геймеры могут стать капитанами судов, перемещаться на них между островами, искать клады, участвовать в морских сражениях и захватывать чужие корабли. В конце ноября прошлого года Nival Online открыла официальный интернет-магазин «Пиратии». В ассортименте предметы, увеличивающие скорость развития героя, питомцы, способные быть не только другом или талисманом, но и превращаться в боевых помощников, билеты для телепортации в различные точки мира, а также

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



5 декабря прошлого года ССР выпустила Trinity (<http://www.eve-online.com/trinity>) — новое дополнение к EVE Online. Это приятное известие, поскольку, помимо сотни миссий, 5 новых классов кораблей, предметов и изменений боевой системы, Trinity принесла и свежий графический движок. Теперь каждый объект состоит из сотен тысяч полигонов и нескольких слоев высоко детализированных текстур, и тотальный апгрейд графики, несомненно, обрадует более 200 тыс. обитателей этой sci-fi Вселенной.



Fury (<http://www.unleashthefury.com>), тепло принятое геймерами детище австралийцев из Aurap, выйдет на русском языке «до конца 2007 года». По крайней мере, такие сроки пообещали локализаторы из Акелла Онлайн. Напомним, что Fury пребывает на стыке жанров — этот проект сочетает PvP-сражения («в темпе» FPS) со стратегической глубиной и продвинутой системой развития персонажа («в стиле» RPG). Плюс бесклассовая система развития, оставляющая игроку высокую степень свободы в воспитании уникального персонажа.

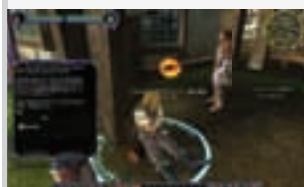


У бесплатной Asda Story (<http://asda.gamengame.com>) курьезно начался открытый бета-тест — с по-настоящему увлечения тестиров... кладоискательством.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Дело в том, что, в отличие от закрытой беты, высокоуровневые предметы теперь можно просто выкопать из земли. Чем и занялось большинство геймеров, забыв про PvP-поединки и сражения с монстрами. Подробное описание новой mining system уже выложено на сайте Asda Story.



Turbine объявила, что ею и компанией NHN заключено соглашение о дистрибуции в Южной Корее Lord of the Rings Online: the Shadows of Angmar (<http://www.lotro.com>). Выбор в партнеры NHN обосновывается, в частности, тем, что эта компания владеет крупнейшим в Азии игровым и поисковым порталом Naver (<http://www.naver.com>). По словам одного из директоров NHN Kim Chang-Keun, «The Lord of the Rings Online заодно откроет жанр MMORPG для Кореи, благодаря своей восхитительной графике и высококачественному игровому содержанию». И еще один сюрприз от Turbine – месячная плата LotRO снижена до \$9.99 (при оплате сразу за 3 месяца).



NCsoft опубликовала FAQ (<http://play.tm/wire/click/1640991>) на основе «внутреннего» интервью с Kyoung Won Choi, главным игровым дизайнером готовящейся к выходу Aion: The Tower of Eternity. Из 19 пар «вопрос-ответ» читатели узнают немало неожиданно. Например, развешана надежда на то, что крылья для персонажа можно будет купить (их, оказывается, получают за высокий PvP-ранг). Осады будут далеко не столь масштабны, как в Lineage II, обычное дело – по 2-3 клана с каждой стороны. Рекомендуем FAQ к прочтению всем, кому интересен Aion. Увы, но про самый горячий слух – перенос игры на Playstation 3 – не сказано ни слова...



большой выбор оружия, одежды и украшений для всех типов морских разбойников. Торговля ведется за пиастры, которые можно получить в обмен на рубли (1 Пиастр = 1 рубль). С момента открытия интернет-магазина его товары и цены – одна из самых обсуждаемых тем на форуме «Пиратии». За рубежом, в частности в Китае, игра известна как Pirate King Online (PKO) или Tales of Pirates (ToP). Российские пираты сопоставили цены в магазинах «Пиратии» и ToP и, как оказалось, кое-что у нас дешевле, зато все остальное – дороже. Но сильно расстраиваться не стоит. Во-первых, по мере расширения ассортимента цены на «старые» товары, возможно, упадут. Во-вторых, покупателей ожидают многочисленные акции и распродажи. К тому же, при оплате через некоторые платежные системы действует постоянная скидка.

RF Online Россия: не прошло и полгода...

Обновление из серии «три-в-огне». С 4 декабря 2007 года на серверах проекта RF Online Россия установлено комплексное обновление Episode 2 Part 1 Update 5, которое включает в себя Update 3, 4 и 5, доступные в Кореи еще с конца мая прошлого года. Одно из самых значимых нововведений – «ограничение в росте» – настигает персонажа теперь не с 50-го, а с 55-го level'a. Для развития героев появились и три новые территории, где с монстров падают вещи как раз для 55 уровня: «Горы чудовищ», «Земля изгнанников» и «Лаборатория Картела». Претерпела серьезные модификации система выборов и назначений Лидеров рас. Всего предусмотрено 9 руководящих позиций – Патриарх, два Архонта и шесть Офицеров. Также Update 5 установил новый порог в 50 участников на одну Гильдию. Загрузить обновление и ознакомиться с полным списком изменений можно на официальном сайте RF Online Россия (<http://www.rfonline.ru>).

Astrum Online Entertainment – новое имя на MMO сцене

Западу приказано бояться.

Мода на слияния и поглощения, которой охвачены зарубежные разработчики и издатели, постепенно добирается и до российского игрового рынка – в первую очередь, онлайнного, как отмечает портал Gameland Online. Четыре крупных российских MMO-компаний, которые в совокупности владеют 45% \$80-миллионного отечественного рынка, объявили о создании холдинга, призванного координировать их действия и способствовать созданию высококачественных продуктов, способных успешно конкурировать с западными MMORPG. В состав Astrum Online Entertainment (<http://www.astrumonline.ru>) вошли такие известные разработчики/операторы, как Nival Online («Аллоды Онлайн»), IT Territory («Легенда: Наследие Драконов», «Территория» и т.д.), Time Zero («TimeZero») и Nikita Online («Сфера»). В ближайших планах холдинга – увеличение к концу 2008 года принадлежащей ему доли стремительно растущего рынка до 65%. Astrum Online Entertainment собирается делать ставку на «бесплатные» MMO, где нет абонентской платы, но можно приобретать за реальные деньги игровую валюту или предметы.

Eye of the North – огнем глазком

Пять часов под крутым «бафом».

По утверждению NCsoft, Guild Wars: Eye of the North – первое «настоящее» дополнение к Guild Wars (Factions и Nightfall таковыми, по-видимому, не считаются). Но, скорее всего, Eye of the North не последний add-on перед намеченным на 2009 год релизом Guild Wars 2. Увы, но попасть в новые земли до недавнего времени могли лишь персонажи не ниже 20 уровня. Количество таких героев, похоже, не устроило издателей, и в одном из последних апдейтов планку снизили – до 10 уровня. Поскольку

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	8.4
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.2
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.1
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.1
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.1
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.1
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.1

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Shadow of Legend	http://www.shadowoflegend.com	7.2
Jumpgate Evolution	http://www.jumpgate-evolution.com	7.1
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion/	7.1
Perfect World	http://www.wanmei.com/en/wanmei.htm	7.1
Zu Online	http://zu.igg.com	7.1

Опрос общественного мнения



У канадской Bioware солидный послушный список – Dragon Age, Mass Effect, Jade Empire, NeverWinter Nights, Baldur's Gate, Star Wars: Knights of the Old Republic. Весной 2006 года компания открыла в Texace (США) новую студию, которая займется исключительно MMORPG на базе движка HeroEngine. Что ляжет в основу первой MMORPG от Bioware? Вселенная Star Wars (соглашение-то с LucasArts погнано прошлой осенью) или огни из игр самой компании? Мнения геймеров, как видно из результатов голосования, на стороне Knights of the Old Republic (46.6%) и Baldur's Gate (25.5%).

Источник: MMOSITE.com

«слабакам» в Eye of the North, в общем-то, делать нечего, то силы им прибавят специальным бафом под названием Journey to the North. Заклинание накладывается на всех слабых персонажей и действует до достижения ими 20 уровня. Еще одной приятной новостью для поклонников Guild Wars, пока не приобретших «настоящее» дополнение, стал пятичасовой пробный бесплатный доступ в Eye of the North. Подробные инструкции и «секретный» код на <http://www.guildwars.com/products/eyeofthenorth/trial>. **GU**



LIVE NETWORK CHANNEL

ВСЕ САМОЕ СВЕЖЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ НА ИГРОВЫХ ОНЛАЙН-ПРОСТОРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

Mii Contest Channel ★★☆☆☆



Wii КАНАЛ

Сергей Цильорик

Помимо множества ретро-игр в Wii Shop можно приобрести и новые каналы для главного меню Wii. Так, к примеру, перед релизом Metroid Prime 3 на Wii Shop появился соответствующий канал, содержащий в себе несколько геймплейных роликов грядущего хита. В ноябре же ассортимент магазинчика пополнился еще одним каналом — Mii Contest (Check Mii Out в Америке). Заполучить его просто — достаточно лишь найти его в секции WiiWare и скачать. Бесплатно. Первое, что просит от нас Mii Contest Channel, — зарегистрироваться под видом одного из уже созданных нами Mii. После регистрации открываются две секции канала. В первой, Posting Plaza, мы можем наблюдать выставленных на всеобщее обозрение Mii от игроков по всему миру. Любого понравившегося виртуального человечка мы вольны оценить и даже скачать. И, поверьте, желание приняться скачивать чужие творения у вас появится! Ведь списки лучших, по оценкам публики, Mii почти полностью состоят из знакомых лиц! Известные актеры, музыканты, персонажи телешоу и мультсериалов — все в

виде симпатичных Mii. И хотя в Posting Plaza нельзя видеть оригинальные имена Mii, а лишь их инициалы (извечная боязнь Nintendo показать детишкам словечки нелицеприятного содержания, надо думать), личности эти очень узнаваемы. А в качестве подсказки всегда выступает графа «талант», показывающая, в какой области этот Mii готов себя проявить. Вторая секция канала — непосредственно Contest, состязание творителей Mii. Конкурсы эти проводятся регулярно и ставят перед «художниками» интересные и, что не менее важно, конкретные задачи. Первым, например, было создание Mii самого Марио (без кепки). По окончании приема работ начинается выставление оценок присланным Mii самими же посетителями. Нам показывают по десять произвольно выбранных Mii, мы же из всей их массы вольны выбрать трех, наиболее подходящих под заданный образ. При подсчете результатов будут показаны успехи и нашего творения, и тех троих, что удостоились нашего голоса. 50 лучших Mii сохраняются на память потомкам — их всегда можно будет увидеть в результатах конкурсов.



PAIN ★★★★★



PSN ИГРА

Жанр: **sport.other** | Издатель: **SCE** | Разработчик: **Idol Minds** | Размер: **200 Мбайт** | Зона: | Цена: **\$9.99**

Алексей «ZerginG» Косожикин

Похоже, Sony поняла, что выпускать для PlayStation Store одни лишь офисные аркадки — это не дело, а посему встречайте кое-что пожестче — Pain. Сермяжная суть игры: запуск человека из гигантской рогатки в полный насилие и жестокости город. Прежде чем человек-ядро испытает все оттенки боли, разрешается как следует прицелиться и собственноручно отпустить натянутую резинку. Едва жертва взмывает в небо, игра передаст вам управление пока еще живым снарядом. В полном предвкушения твердой и болезненной посадки полете рекомендуется принимать разнузданные позы, из которых складываются приносящие очки комбо; допускается немного поуправлять направлением полета бедолаги и даже пробовать за что-нибудь ухватиться. И ведь соприкосновением с асфальтом дело не заканчивается: подтолкните героя-камикадзе так называемым «Ooch!», чтоб не лежал зазря, а продолжил контактировать с окружающим миром и под занавес жизни заработал вам пару лишних очков. К слову, авторы не ограничились одной лишь голой концепцией и заготовили аж по три одиночных и мультиплеерных режима.

Самый простой (но и самый увлекательный) — это PAINdemonium. Здесь предстоит зарабатывать тысячи очков, разрушая игровой мир, попутно ломая жизнь и кости персонажу. Прочие режимы — это Mime Toss и Spank The Monkey для одного игрока и HORSE, Bowling и Fun with Explosives для нескольких — вторичны, но и более специфичны и обязательно займут вас на какое-то время. К сожалению, есть у Pain и один веский недостаток: она слишком мала. Купленная игра включает лишь один уровень и двух персонажей. Видимо, разработчики собираются расширить ее за счет скачиваемого контента — уже сейчас доступны несколько новых персонажей по 99 центов за каждого. Подведем итог. Коли в юморе вы цените тонкость, а любой американский мультфильм загодя считаете рассадником глупости и насилия — что ж, Pain не для вас. Если же все эпизоды телешоу «Чудаки» вы заучили наизусть и только и ждали случая поучаствовать в чем-то подобном без риска для здоровья, эту игру, похоже, придумали по вашему спецзаказу — пара часов веселого безумия обеспечены.



PlayStation Store

Демoversии:

- NBA 2K8, 298 Мбайт
- Burnout Paradise, 765 Мбайт
- Conan, 541 Мбайт
- TimeShift multiplayer demo, 758 Мбайт
- Kane & Lynch: Dead Men, 840 Мбайт
- TimeShift, 707 Мбайт
- Uncharted: Drake's Fortune, 1200 Мбайт
- Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII, 1116 Мбайт
- MX vs. ATV Untamed, 715 Мбайт

Дополнения:

- Folklore: Christmas Present, 77 Мбайт, бесплатно
- Folklore: The Origin of Belgae и The Alchemist add-on packs, 70 руб/шт.
- Sonic the Hedgehog: Very Hard Missions (Sonic, Shadow и Silver), 100 руб/шт.
- Sonic the Hedgehog: Boss Attack (Sonic, Shadow и Silver), 100 руб/шт.
- Sonic the Hedgehog: Team Attack Amigo, 100 руб.
- Motorstorm: Domino & Adventure vehicle pack, 75 руб.
- Motorstorm: Crazy Samurai and Quick Foot add-on pack, 100 руб.
- Motorstorm: Rascal & Governer add-on pack, 75 руб.
- Resistance: Fall of Man: Bracknell/Axbridge map pack, 150 руб.
- Motorstorm: Falder Domino add-on, \$0.99
- Need for Speed ProStreet: Lamborghini Murcielago LP640, 100 Кбайт, \$2.49
- Need for Speed ProStreet: Pagani Zonda F, 100 Кбайт, \$2.99
- Need for Speed ProStreet: Nissan GT-R (R35), 100 Кбайт, \$2.99
- Need for Speed ProStreet: Car Bundles (Muscle, Tuner и Sport), 100 Кбайт, \$4.99/шт.
- Need for Speed ProStreet: Ultimate Performance Bundle, 100 Кбайт, \$9.99

Xbox Live Marketplace

Демoversии:

- Kane & Lynch: Dead Men, 520 Мбайт
- Burnout Paradise, 835 Мбайт
- Frontlines: Fuel of War, 1690 Мбайт
- Cudcept SAGA, 620 Мбайт
- The Orange Box: HL2 Episode Two, 723 Мбайт
- BlackSite: Area 51 Demo 2, 988 Мбайт
- MX vs. ATV Untamed, 911 Мбайт
- College Hoops 2K8, 725 Мбайт
- Winning Eleven 2008, 1160 Мбайт
- Two Worlds, 566 Мбайт
- Dark Messiah of Might & Magic, 689 Мбайт
- Operation Darkness,

Дополнения:

- BioShock: Ryan Industries Plasmids and Gene Tonics, 20 Мбайт, бесплатно
- Exit: Stage Pack 2, 172 Кбайт, бесплатно
- Forza Motorsport 2: Road America Track Pack, 168 Мбайт, 100 MP
- Forza Motorsport 2: Renault Clio, 94 Мбайт, бесплатно
- Forza Motorsport 2: December Car Pack, 94 Мбайт, 400 MP
- Halo 3: Heroic Map Pack, 487 Мбайт, 800 MP
- Virtua Fighter 5: VF5 Item pack 2, 108 Кбайт, 200 MP
- Speedball 2: Team Strips, 108 Кбайт, 100 MP
- Naruto: Rise of a Ninja: Jiraga & Sarutobi, 109 Мбайт, 500 MP

Новости

Алексей «ZerglinG» Косожикин Zergling@gmail.com

20 декабря вышло свежее обновление прошивки PlayStation 3 за версией 2.10. Оно добавило долгожданную поддержку форматов DivX и VC-1 (WMV). Также нововведения включают поддержку профиля Blu-Ray 1.1 и функцию изменения голоса в голосовом чате.

В начале декабря вышло глобальное обновление дашборда для пользователей Xbox Live. Главное его нововведение – возможность скачивать за 1200 Microsoft Points классические игры для оригинальной Xbox, такие как Halo, Fable и другие. Также появились новые функции для френдлиста, родительского контроля и онлайнного профиля.

Сотрудники отдела Sony по операциям с PlayStation Network подтвердили ходящие в Сети слухи о скором появлении карт предоплаты для американского PlayStation Store. Отечественному обывателю это сулит возможность купить эксклюзивный контент американского магазина, а также шанс на появление подобных карт для европейских PlayStation Store.

Сарсом сообщает, что демоверсия их грядущего хита Devil May Cry 4 появится в PlayStation Store и Xbox Live в начале 2008 года. Она познакомит нас с уникальными способностями нового главного героя – Нерона. Действие демки развернется в прибрежном городе Фортна и его окрестностях.

Анонсирована новая игра для PlayStation Store – PixelJunk Monsters. Хотя это стратегия в реальном времени, разработчики отказались от привычного управления курсором – вместо этого игроку выдадут маленькое существо, которое и примется собирать ресурсы и строить защитные сооружения. Из вражеских монстров будут выпадать самоцветы, необходимые для открытия новых знаний и технологий.

12 декабря Microsoft выпустила вторую версию среды разработки игр для Xbox 360 и PC – XNA Game Studio 2.0. Обновление представило 15 новых функций, главная из которых – возможность включения в проекты поддержки Xbox Live, что позволит осуществить даже межплатформенную игру.

Стремясь продвинуть сервис PlayStation Store, Sony расширила его PSP-часть и сделала ее доступной с PC. Это должно помочь тем владельцам портативной консоли, у которых нет PS3 или возможности подключить ее к Интернету.

Неприятное нововведение для владельцев серебряных аккаунтов в Xbox Live: теперь свежий бесплатный контент (например, демо) будет доступен им лишь через неделю после появления его на сервисе. Это сделано, очевидно, с целью продвижения золотых аккаунтов – Gold-подписчикам все по-прежнему будет доступно сразу.

20 декабря на виртуальных прилавках PlayStation Store по цене \$7.99 появилось первое дополнение для популярного онлайнного шутера Warhawk – Operation: Omega Dawn. Оно добавило в игру ночную карту Omega Battlefield, а также новый транспорт – KT-424 Combat Dropship, способный нести шесть пассажиров и одну наземную машину. Выходу дополнения предшествовал патч версии 1.2, помимо прочего добавивший поддержку DualShock3 и интегрированный Warhawk Store.

Вышло обновление для программы Folding@Home, при помощи которой миллионы владельцев PlayStation 3 круглосуточно ищут лекарство от рака. Появилась возможность слушать музыку во время работы программы, а после ее окончания приставка может выключаться сама.

Flywrench ★★★★★

PC АНДЕГРАУНД

Жанр: action.flight/puzzle | Издатель: net
Разработчик: messhof (Mark Essen) | Размер: 13 Мбайт | Цена: бесплатно

Илья Ченцов



О проектах независимых разработчиков нельзя судить по скриншотам. Увидев в профильном блоге картинку с нагромождением разноцветных векторов, думаешь «Что за ерунда!» («Детский сад!», «Прошлый век!», «Судью на мыло!»). Однако спустя несколько часов замечаешь, что тема отравила хвост комментариев, вроде «Прошел за 20 минут, хорошая игра!» и «Добрался до Марса. Дальше не смог, ноют пальцы». Посмотрел ролик. Летает нечто, уворачивается от крутилок, проходит какие-то барьеры. В чем крутизна – все равно непонятно.

Скачал. Идея оказалась очень простой: есть некий «летающий гаечный ключ» (на вид – самая обычная черточка), который может планировать влево и вправо, махать «крыльями» (стрелка «вверх») и снижаться, вращаясь вокруг своей оси (стрелка «вниз»). Биться об стены можно только во вращении – иначе ключ ломается. Изначально он белый, при нажатии кнопки «вверх» становится красным, при кручении зеленеет. Чтобы пройти барьер, нужно, чтобы цвет ключа совпал с цветом барьера. Просто на словах, но на деле прохождение каждого уровня сопряжено со сложным траекторным расчетом. Обычно приходится не управлять болидом непосредственно в нужной точке, а «настроить» его, чтобы он пролетел нужное место с уже заданным вектором скорости. Иначе, если вы, например, захотите еще раз махнуть крыльями, чтобы не упасть при прохождении красного барьера, вам придется отпустить кнопку «вверх», стать белым и героически погибнуть. В результате получается очень интересно: одинаково важно и нажать кнопку в нужный момент, и удержаться от желания ткнуть ее еще раз. Момент адреналина, момент дзэн. Гаечный ключ падает на Солнце.



ЭТА ИГРА ЕСТЬ
НА НАШЕМ
DVD

ПЕТРОКЛАССИКА

PS one Classics:

- Wild Arms, 299 Мбайт, \$5.99
- Cool Boarders 2, 170 руб.
- Destruction Derby, 62 Мбайт, 170 руб.
- Kula World, 138 Мбайт, 170 руб.

Xbox Originals:

- Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, 1200 MP
- Crimson Skies: High Road to Revenge, 1200 MP
- Fable, 1200 MP
- Fuzion Frenzy, 1200 MP
- Halo: Combat Evolved, 1200 MP
- Fahrenheit, 1200 MP
- Psychonauts, 1200 MP

Virtual Console:

- Monster Lair, TurboGrafx-16, 800 WP
- Cybernator, Super Nintendo, 800 WP
- Alien Storm, Sega Megadrive, 800 WP
- Top Hunter: Roddy & Cathy, Neo Geo, 900 WP
- Mega Man 2, NES, 500 WP
- Pokemon Snap, Nintendo 64, 1000 WP
- Baseball Stars 2, Neo Geo, 900 WP
- Ghosts 'n Goblins, NES, 500 WP
- Rolling Thunder 2, Sega Megadrive, 800 WP
- Light Crusader, Sega Megadrive, 800 WP
- The Dynastic Hero, TurboGrafx-16, 800 WP
- Eternal Champions, Sega Megadrive, 800 WP
- Zanac, NES, 500 WP
- Double Dribble, NES, 500 WP
- Ecco Jr., Sega Megadrive, 800 WP
- Vegas Stakes, Super Nintendo, 800 WP
- The King of Fighters '94, Neo Geo, 900 WP
- Bubble Bobble, NES, 500 WP

Arkadian Warriors ★★★★★

Жанр: action-RPG.dungeon | Издатель: Sierra Online | Разработчик: Wanako Games | Размер: 103 Мбайт | Зона: ALL | Цена: 800 MP

Артем Шорохов



Чем дальше в лес, тем больше дров, гласит народная мудрость. Вслед за пугающим обилием пазлов и клонов Geometry Wars на псевдоказуальные просторы консольных сетевых игрохранилищ начали стекаться развлечения потолще да попривычнее. Заглянула на огонек и Arkadian Warriors от Wanako Games (кстати, авторов нашумевшей Assault Heroes), сестричка-близняшка нетленной Diablo. Помните, как оно бывает? Три класса на выбор (обросший мускулами Воин, шустрый прыгун Лучник и увешанная амулетами Волшебница), городок-с-ноготок, уставленный NPC-квесторочками, магазин «В три шкуры Market» и многоэтажная громада донжона, устремившаяся к самому ядру планеты бесконечными своими щупальцами случайно генерируемых подземелий.

Arkadian Warriors встречает нас, красуясь: парящий в синеве бездонного неба сокол чертит круг почета над городом, спускается на главную площадь, оборачивается красной девицей и... наскоро снаряжает подвигу ратные задроплату недюжинную. Делать нечего, киваем. Больше нас колбасой текста никто беспокоить не будет, даже описания квестов читать не обязательно: все они сводятся к поиску и яростному заклинанию либо «казаканных» монстров (в том числе и весьма примечательных боссов), либо несвойственных нормальному подземелью предметов, обведенных приметной рамочкой. Слово чувствуя, как рвутся приключения вся мира в бой, авторы не особенно трагичились на сценаристов (история пропавшей тряпичной куклы мало чем отличается от призыва нашинковать всех пауков в пещере), сосредоточившись на создании трехмерной графики. Нельзя сказать, что внешностью Arkadian Warriors способна кого-то покорить, но не признать что для игры в 103 мегабайта весом выглядит она весьма прилично тоже не выйдет. Да и играется приятно, особенно дуэтом (с двумя геймпадами перед одним экраном, с помощью link-кабеля или через Live): оружия хватает, заклипания попадают не только красивые, но и полезные, даже своя фишечка сыскалась – временное превращение в могучую «звероформу». Да и магическое правило «Еще один этаж и на боковую!» работает безотказно. Затягивает.



Не смертельные, но назойливые нарекания (вроде невозможности отодвинуть камеру при игре вдвоем или полного отсутствия каких-либо описаний к продающимся в лавке предметам) возникают там и тут, да и ничего нового в застоявшемся жанре Wanako Games привнести даже не пыталась. Но как манчкининое развлечение на несколько вечеров Arkadian Warriors достаточно хороша, а конкурентный вакуум и вовсе не оставляет выбора. Играть, нельзя откладывать!



Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



В системе Hamachi только российскими геймерами создано около 500 виртуальных «локальных сетей». Они готовы принять «на борт» около 10 тысяч игроков одновременно.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Hamachi: Skype для многопользовательских игр

LogMeIn Hamachi (<https://secure.logmein.com/home.asp>) обновилась до версии 1.0.2.3 – теперь хлопот с ее использованием стало еще меньше, если они вообще у кого-то были. Архив с обновленной программой по-прежнему невелик – около 1 Мбайт.

С технической стороны Hamachi напоминает Skype – утилита использует серверы LogMeIn как промежуточные для инициирования соединения между любыми компьютерами Интернета, после чего они обмениваются трафиком между собой напрямую – как в локальной сети (LAN). При этом сложная настройка Hamachi не требуется, в 95% случаев все заработает, несмотря на брандмауэры и роутеры. В итоге каждый пользователь может создать собственную локальную сеть.

Если и после этих разъяснений вам непонятно, чему тут радоваться, а название Hamachi незнакомо, то, скорее всего, вы еще не пробовали играть с ее помощью с друзьями. Дело в том, что после установки и настройки Hamachi в меню почти любой новой или старой игры становится доступным пункт выбора многопользовательской игры по локальной сети (LAN). Насколько это удобно – объяснять не стоит, отметим хотя бы, что в этом случае отпадает необходимость авторизоваться на официальном сервере, ставить все патчи, снижается вероятность санкций (бана) и так далее. Впрочем, на одно чудо рассчитывать не стоит – скорость работы виртуальной LAN, конечно же, не превысит скорости доступа в Интернет.

В бесплатной базовой версии Hamachi в одной виртуальной «сетке» могут сойтись до 16 игроков одновременно (в платной – до 256). Тысячи сетей для популярных игр (Battlefield 2142, Call of Duty 4, Rainbow Six Vegas, FIFA 08, Age of Empires 2 и т.д.) вы отыщите на Planet Hamachi (<http://www.planethamachi.com>).

YouTube позволит увидеть все

Стив Чен, один из основателей YouTube (<http://www.youtube.com>), объявил, что посетители этого популярнейшего видеоресурса очень скоро смогут смотреть загруженные на него ролики в оригинальном качестве – даже если речь пойдет о больших файлах с видео высокой четкости. Для этого нынешний плеер YouTube заменят новым, который сможет самостоятельно выбирать разрешение и битрейт транслируемого видео (вплоть до оригинальных значений!) в зависимости от скорости подключения зрителя к сайту видеохостинга. Сейчас идет тестирование «умного» плеера. Чен заметил, что, несмотря на простоту программной реализации, у такого решения есть существенный недостаток. Если раньше пользователь даже не самого скоростного подключения начинал просмотр сразу после захода на нужную стра-

ницу, то теперь необходимо дождаться окончания предварительной буферизации видео. Кроме того, Стив Чен подтвердил просочившуюся в Сеть информацию о том, что в базе данных YouTube все загруженные видеоклипы хранятся и в оригинальном разрешении, а не только в FLV-формате с малым битрейтом. Впрочем, подавляющее большинство любительских роликов и в самом деле снято в формате 320x240, так что чудес от внедрения нового плеера ожидать не стоит.

«Аська» как средство от смущения

Программы мгновенного обмена сообщениями не только представляют удобный и быстрый способ общения, но и помогают избежать неловких ситуаций. Согласно опросу Associated Press и AOL, примерно 43% подростков прибегают к помощи интернет-пейджера, чтобы сказать другим людям то, что они не решаются высказать им в глаза, сообщает InternetUA (<http://internetua.com>).

В использовании IM-программ для неприятных разговоров призналась половина опрошенных девушек и около трети юношей. 22% опрошенных используют мессенджеры, чтобы пригласить кого-то на свидание или ответить на такое приглашение, а 13% – чтобы сообщить о разрыве отношений.

Результаты опроса также демонстрируют разницу в использовании мессенджеров подростками и взрослыми. В отличие от взрослых, подростки используют гораздо больше возможностей IM: например, отсылают сообщения на телефон, обмениваются музыкой и видео, а также общаются с несколькими людьми одновременно.

Firefox 3 Beta 1 – за плечами 11 тысяч багов

Firefox, отвыкший изрядную долю рынка с микрософтовского Internet Explorer'a, теперь доступен в первой тестовой бета-версии своего третьего варианта.

Firefox 3.0 оснащен движком Gecko 1.9 и, по заверениям разработчиков, обладает улучшенными функциями безопасности, в частности анти-фишингом и предупреждением о попадании на зараженный вирусом или трояном сайт, более полной интеграцией с антивирусным ПО (проверка загружаемых исполняемых файлов «на лету»), а также оптимизированным «родительским контролем». Также улучшено управление вкладками, масштабирование страниц и устранено более 300 мест «утечки памяти».

За время разработки браузера и его нового движка, а это более 27 месяцев непрерывных трудов, было изменено более 2 миллионов строк кода и исправлено 11 тысяч неполадок, что еще больше ускорило загрузку страниц и повысило безопасность работы в Интернете.

Первая бета-версия позиционируется строго как «тестовая», при этом подчеркивается, что работоспособность установленных ранее plug-in'ов не гарантируется. Узнать обо всех нововведениях и загрузить Firefox 3.0 можно по адресу <http://www.mozilla.com/en-US/firefox/3.0b1/releases> (6.2 Мбайт).

Через два года играть в Сети станет невозможно?..

Совершенно ужасная для геймеров новость – Интернет ждет медленная смерть, поскольку в ближайшие два года скорость передачи данных в Глобальной сети стремительно упадет. Выход из ситуации может быть найден, если к 2010 году провайдеры и телекоммуникационные компании инвестируют в инфраструктуру Всемирной Паутины крупные средства, считают исследователи из Nemertes Research Group (<http://www.nemertes.com>).

БЛОГОСФЕРА

«Фотографоманство»

<http://ak-bara.livejournal.com>



Кому читать:

тем, кому интересен необычный взгляд на обычные дела и вещи.

Автор лучшего блога 2007 года скрывается за псевдонимом «Акбара». Про себя она (осмелимся утверждать, что это гражданка Белоруссии, студентка из Минска) говорит, что больше всего боится смерти, высоты и разбить фотоаппарат. Последнее устройство выступает главным инструментом выражения отношения хозяйки дневника к жизни. Неброские фотографии четко передают настроение или эмоции людей в кадре – будь то снос частных домов при прокладке метро или фотографии подруги в домашнем халате. В блоге в основном фотосюжеты, авторских текстов очень мало, зато комментариев от читателей дневника хватает. Так что черно-белые фотографии – это как бы приглашение к обсуждению заданной темы на страницах дневника.

[/dev/karlson/mind.log](http://dev/karlson/mind.log)

<http://kitva.livejournal.com>



Кому читать:

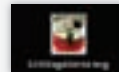
тем, кому интересны авторитетные наблюдения и рассуждения.

Китя Карлсон провел очень большую работу, прежде чем его дневник получил титул «Лучшего русскоязычного блога». Около 700 записей и более 80 тысяч комментариев надежно свидетельствуют о популярности дневника. К тому же, год назад автор стал третьим в номинации «Журналист Года» на РОТОРе 2006. Так что успех закономерен. О чем это блог? Перед нами личные наблюдения автора за бытом, природой и людьми тех стран, где ему довелось жить и работать. Это, прежде всего, Япония, где Китя обитает сейчас. А также Испания, Франция, Израиль, Турция, Канада, США, Корея и Таиланд. Плюс прекрасные фотографии – некоторые из них попадают в бумажные и онлайн-выпуски СМИ, чем г-н Карлсон определенно гордится.

«Я не пытаюсь никому иммигрировать и не хочу где бы то ни было прижиться окончательно. Мне нравится смотреть немного со стороны», – говорит о своем проекте автор. Если у вас схожая позиция – читайте, не пожалеете.

Little Galerie

<http://www.littlegalerie.org>



Кому читать/писать:

тем, кто верит, что «куклы так похожи на людей...».

И, наконец, победитель в номинации «Самый необычный блог» – «Маленькая Галерея». Прилагательное «маленькая» несет в этом фотоблоге двойную нагрузку. Во-первых, в дневнике не больше сотни постов, а во-вторых, в каждой записи главные действующие лица – миниатюрные куклы, небольшие наклейки, почтовые марки и т.д. Но понимание, что перед нами лишь искусная имитация реального мира и настоящих событий, приходит не сразу. Первое впечатление – это самые обычные фотографии живых людей и каких-то сцен из жизни. И лишь приглядевшись, с удивлением понимаешь: картина на стене – это почтовая марка, человек – умело снятая пластмассовая кукла, а громадный автомобиль – обычная машинка, что дарят малышам-ласникам. После этого фотографии разглядевшись с уваженным вниманием, прикидывая, из чего автор «собрал» удачную сцену и сможешь ли ты сам сделать и снять что-либо подобное...



Мини-игры. Наш выбор

НА МНОГИХ САЙТАХ, КОЛЛЕКЦИОНИРУЮЩИХ ОНЛАЙНОВЫЕ МИНИ-ИГРЫ, ФЛЭШКИ РАЗЛОЖЕНЫ ПО КАТЕГОРИЯМ: «АРКАДЫ», «КВЕСТЫ», «ГОЛОВОЛОМКИ», «RPG» И ТАК ДАЛЕЕ. ТЕ ИГРУШКИ, ЧТО НЕ «ВЛЕЗЛИ» НИ В ОДНУ ИЗ КАТЕГОРИЙ, ПОПАДАЮТ В ЗАГАДОЧНЫЙ РАЗДЕЛ «ДРУГИЕ» ИЛИ «РАЗНЫЕ». ТУДА МАЛО КТО ЗАГЛЯДЫВАЕТ, А ЗРЯ...

SCHERNA

<http://www.anafor.ru/games/various/trim.htm>

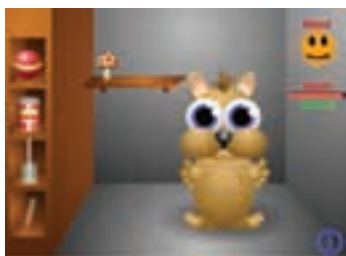
Промо-флэшка компании – мелкого производителя мужских бритв и женских эпиляторов – переносит нас в парикмахерский салон. Задача простая – выстричь на голове попопытного несколько геометрических фигур. Но при этом необходимо уложиться в отведенное время и не выстричь лишнего.



TAMAGOTCHI

<http://www.selenger.com/fhtml/Tamagochi.shtml>

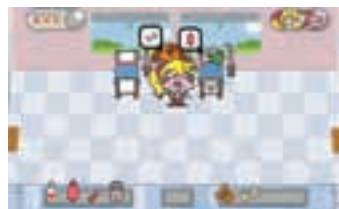
Тамагочи придумал в 1996 году японец Aki Maita, а первые успешные продажи осуществила компания Bandai. Флэш-версия цифровых зверюшек в Сети хватает, ту, что мы описываем здесь, отличается толика юмора и непродолжительный геймплей. Стоит отвлечься, как питомец откидывает копыта.



VET.SET.GO

<http://www.flashgamesclub.ru/various/vetsetgo.htm>

Думается, вы вряд ли когда работали ветеринаром. Дело это очень хлопотливое и нелегкое. Зверюшки прибывают в клинику непрерывно, им требуется немедленная помощь и постоянный уход. Бедный врач мечется туда-сюда, зарабатывая бонусные очки на протяжении нескольких уровней.



HELIRESCUE

http://www.gamedep.com/games/heli_rescue.html

Весьма странная забава – из людей, которых надо спасти с крыши, необходимо построить живую лестницу до болтающегося в небе вертолета. Если дотянулись – все спасены! Чтобы сооружение не упало, игрок должен оптимально расставлять скобаченных на разные стороны человечков.



Популярные блог-хостинги:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 71 блог-хостинг).

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(50 тыс. записей/день, -6 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(49 тыс. записей/день, -30 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(36 тыс. записей/день, +14 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(12 тыс. записей/день, -5 тыс.)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(6 тыс. записей/день, -2 тыс.)
6.	Beon.ru	http://beon.ru	(4 тыс. записей/день, -2 тыс.)
7.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(3 тыс. записей/день, -1 тыс.)
8.	Jamango	http://jamango.ru	(2 тыс. записей/день, -1 тыс.)

Эксперты убеждены, что количество видео и другого контента надежно «забьет» существующие каналы Интернета меньше чем за два года. И если все участники рынка не выделят около \$137 млрд на развитие инфраструктуры, скорость передачи данных для всех пользователей упадет, причем даже ниже той, которую сейчас можно получить с использованием dial-up (56 Кбит/с). Для США сумма необходимых инвестиций составляет \$42-55 млрд, сообщает портал IT-News (<http://itnews.com.ua>).

Телекоммуникационные компании действительно собираются выделять средства на цели, описанные исследователями, но, увы, далеко не в таких количествах. Впрочем, давайте не торопиться посылать голову пеплом – все делавшиеся ранее прогнозы о «скорой гибели Интернета», например, из-за спама, пока так и не сбылись, а скорости доступа в Сеть лишь растут.

Лучший русский блог пишут в... Японии

Сайт международного конкурса блогов The Best of Blogs (<http://www.thebestofblogs.com>) подвергся хакерской атаке – неизвестные злоумышленники пытались сфальсифицировать результаты «народного» голосования, стартовавшего еще 22 октября 2007 года. Атаку удалось быстро отбить, но на всякий случай решено не учитывать голоса, поданные в период атаки хакеров. Напомним, что блоги соревновались в 15 номинациях. Официальным победителем The Best of Blogs в главной номинации «Лучший блог» стал белорусский дневник «Фотографоманство». «Лучшим блоггом на русском языке» назван «dev/karlson/mind.log», ведущийся нашим гражданином, проживающим и работающим в Японии.

«Лучшим видеоблогом» признан Alive in Baghdad (<http://www.aliveinbaghdad.org>), рассказывающий о трудной жизни древнего города. «Лучшим подкастом» стал немецкий Die Gefuehlskonserve (<http://www.gefuehlskonserve.de>). А «Самым необычным блоггом» – французский Little Galerie (<http://www.littlegalerie.org>) с очень забавными кукольными видео-инсталляциями. Заметим, что почти две трети блоггов-победителей размещены на собственных доменах, а не на общедоступных блог-хостингах. Микро-рецензии «Фотографоманства», /dev/karlson/mind.log и Little Galerie вы найдете в сегодняшней колонке «Блогосферы».

Консоль Wii – это предтеча Web 3.0?

Глава компании O'Reilly Media Тим О'Райли, считающийся изобретателем термина Web 2.0, заявил, что видит признаки перехода к Web 3.0 у игровой консоли Wii, сообщает сетевое издание Lenta.ru (<http://lenta.ru>).

«Определяющим признаком сетей следующего поколения станет новый принцип взаимодействия с физическим миром. Взгляните, например, на ощущающий перемещения в пространстве контроллер Wii. Он позволяет обращаться с информацией при помощи жестов, а не набирая текст на клавиатуре», – заявил О'Райли. Владельцы Wii, как вы знаете, имеют возможность просматривать интернет-страницы при помощи так называемого «интернет-канала» (Internet Channel), который, по сути, является адаптированной для консоли версией браузера Opera. Все это пока достаточно далеко, например, от управляемого жестами интерфейса компьютера будущего из фантастического боевика «Особое мнение» (Minority Report) Стивена Спилберга. **СИ**

Бесплатная браузерная игра номера

RUNESCAPE

ЖАНР:
РАЗРАБОТЧИК:
ОНЛАЙН:

MMORPG
Jagex

<http://www.runescape.com>

ВЕРДИКТ
8.5

3D MMORPG Runescape (<http://www.runescape.com>) обитает в Сети с конца 2001 года. За прошедшее время игра мало изменилась, как в плане графики, так и по части основ геймплея. Тем не менее количественные показатели Runescape впечатляют – MMORPG имеет сегодня более 140 серверов (равнозначных миров-копий), около 2 миллионов активных подписчиков и стабильные 160-180 тысяч одновременно играющих геймеров. Многие современные коммерческие онлайн-ролевки, за вычетом разве что World of Warcraft, Lineage 1/2 или Lord of the Rings Online, только мечтают о таких достижениях. Главный козырь «Руны» и основа ее успеха – общедоступность. Игра, «свижок» которой мультиплатформенная Java, запускается в любом браузере, потребляет незначительный трафик (0.5 Мбайт/час) и чрезвычайно проста в управлении (в основном «указал мышкой и щелкнул»). Графика, конечно, давно устарела, но, как часто происходит, увлекшись игровым действием, про этот недостаток быстро забываешь.

Довольно компактный мир «Руны» представляет собой типичное фэнтези – с магией, эльфами-гоблинами-драконами и т.п. Ролевая система Runescape – находка для геймера, уставшего от классов и уровней. Развитие персонажа целиком и полностью построено на навыках – развивается то, что ты используешь. Именно к такой позабытой модели возвращаются разработчики некоторых современных игр. Всего у «Руны» 21 навык, из них 15 боевых. Некоторые, например воровство, доступны только для персонажей платных миров. Бой происходит автоматически, более искусного бойца (с немного более высоким combat level) или сильного монстра тоже можно вызвать на поединок (из меню по правому щелчку мыши). PvP разрешено в «диких» местах (Wilderness), а также на специальных Duel Arena, где проводятся турниры для 2-6 игроков. Также игроки могут поубивать друг друга в мини-играх, доступных, опять-таки, в платной версии. Среди мини-игр есть, например, нечто вроде штурма замка с осадными орудиями, лестницами и возможностью подкопа.

Квесты – не самая сильная сторона Runescape. Они, по большей части, линейны, ориентированы на одиночное прохождение, требуют кого-то убить в необходимом количестве или что-то добыть и принести. В России у игры немало поклонников – загляните на <http://www.runescape.ru>, <http://www.rune-scape.net> и т.д. Старейшая и популярнейшая Runescape не чурается нововведений и не перестает развиваться – буквально раз в две недели появляется хоть и пустячная, но новинка. Из последних уникальных находок отметим Assist System, которая позволяет персонажам делиться навыками. Скажем, если у вас достаточно продвинута магия, но не развит крафтинг, вы можете позаимствовать на время нужный навык у дружественного персонажа. В итоге вы изготовите нужный амулет, а тот, кто помог, получит очки опыта для дальнейшего развития навыка.



Персональная радиоточка Online



Автор:
Станислав Полозюк
vip333@aanet.ru

1 Когда-нибудь на 101.ru будет более сотни эксклюзивных каналов. Наверное.

2 Last.fm мало того что отличный ресурс, так еще и на русском языке. Чего еще желать?

3 Musicoverly – вариант для тех, у кого ограничен трафик, и тех, кто не хочет устанавливать отдельное ПО для сетевого радио.

4 В Pandora и некоторые другие сетевые радио русским пользователям вход закрыт из-за проблем с авторскими правами.

Настроившись на очередную fm/am волну или подключившись к интернет-радиостанции, частенько задумываешься: «Вот бы сейчас послушать что-нибудь повеселее!» или «Когда же прозвучит мой любимый хит?». Действительно, музыка хороша именно «под настроение», а на обычных радиостанциях фонотека, хотя и обширная, но редко отвечающая сиюминутным желаниям. Решать эту технико-психологическую проблему призваны особые ресурсы из категории Web 2.0 – персональные интернет-радиостанции.

Личное радио?..

Web 2.0 радио-ресурсы работают исключительно по запросам или предпочтениям пользователей. В чем-то это напоминает программу «Песни по заявкам», только в нашем случае формирования списка для воспроизведения могут не только дозвонившиеся в эфир, но и любой человек, причем исключительно «под себя». Слушатель указывает стартовую песню и/или любые другие параметры (предпочитаемый жанр, настроение и так далее), а затем искусственный интеллект сервиса подбирает нужные треки и формирует индивидуальный плейлист. Вся тонкость заключена в алгоритмах оценки запроса и подбора композиций, именно этим и определяется «точность попадания» и успех конкретного проекта.

Конкуренция достаточно высока, все сервисы работают по своим, но всегда «по наилучшим алгоритмам». Мы отобрали для обзора наиболее привлекательные и функциональные, с

нашей точки зрения, персональные радио-сервисы.

Last.Fm

Интернет: <http://www.lastfm.ru>

Дизайн: 9

Функциональность: 9

Контент: 9

Неоспоримое преимущество нашего лидера – отмена языкового барьера, наконец-то заработал русский вариант Last.fm. Чтобы воспользоваться данным ресурсом, следует пройти регистрацию (<http://www.lastfm.ru/join>), скачать дистрибутив (<http://www.lastfm.ru/download>) и установить программу на компьютер. После этого в появившемся окне вводим логин/пароль, и вперед!

Личный плейлист формируется двумя путями. Первый – задать критерий поиска композиций в меню «Создать станцию»: «Исполнитель» или «Тег» (ключевое слово, например, hip-hop). Более интересен второй вариант – скробблинг, суть которого заключена в анализе и занесении в личную базу тех композиций, которые вы слушаете с помощью Winamp или Windows Media Player.

Происходит это так: у каждой песни есть свой ID3v2Tag, который и считывает клиент Last.Fm специальным плагином при прослушивании композиции. Причем если исполнитель есть в базе сайта, то в окне программы появится его биография, перечень заядлых слушателей, теги для поиска по базе и список похожих артистов. А если перейти по ссылке на сайт, то там можно обнаружить значительно больше полезной информации о своем кумире.

Почему три оценки?..

Сначала мы хотели выставить каждому проекту один сводный балл. Однако радио-ресурсы настолько отличаются по внешнему виду, содержанию и функциональности, что оценивать их по какому-то одному параметру очень сложно. Так что каждый сайт оценен по трем критериям: «Дизайн», «Функциональность» и «Контент». Окончательный выбор за вами. Ведь, согласитесь, многие готовы жертвовать красотой в угоду хитрым алгоритмам подбора и количеству композиций. И наоборот.

Для активации скробблинга в меню «Инструменты» поставьте галочку напротив соответствующего пункта, а затем установите нужные плагины («Инструменты» -> «Загрузить плагины...»).

Musicoverly: Interactive webRadio

Интернет: <http://musicoverly.com>

Дизайн: 8.5

Функциональность: 8

Контент: 7

Быстрая регистрация и отсутствие необходимости скачивать специальное ПО – главные козыри ресурса. Оболочка Musicoverly «нарисована» с помощью Macromedia Flash, а потому пользоваться сервисом очень удобно прямо из браузера.

В обращении Musicoverly предельно прост: сначала выбираем из списка нужный жанр, затем «настроение» музыки (Mood или Dance) и временной период (50-е, 60-е годы и так далее). В правой части окна появляется цепочка песен, связанных между собой в определенной зависимости, подобно молекулам неизвестной науки соединения.

При переходе к новой композиции меняется «настроение» песни и соответственно смещается красная точка

в одноименном меню Musicoverly. Задумка оригинальная – всегда видно, играет ли Energetic или Positive. Еще одной приятной особенностью ресурса является контролируемый расход трафика: если поставить трек на паузу, то мегабайты мигмом перестают капать и песня не загружается до конца, как это происходит на других сервисах.

101.ru

Интернет: <http://www.101.ru>

Дизайн: 7

Функциональность: 7

Контент: 9.5

Цифра 101 в названии неслучайна – разработчики 101.ru планируют создать более 100 эксклюзивных каналов, основываясь на мнениях, отзывах и советах слушателей. Пока же представлено около 20 каналов разного стиля и направления, так что до цели еще далеко (забавно, ведь ресурс создавался в далеком 1996 году. – Прим. автора). Впрочем, и на нынешнем, промежуточном, этапе фонотека у сайта богатая – по каждому из направлений собрано немало композиций.

Дизайн, к сожалению, не самый оптимальный – все просто, без изысков и... не радует глаз. Прослуши-





вать станции можно с помощью WMP (или любого другого плеера, поддерживающего формат .asx). Функционально сервис выделяется разве что возможностью видеть название трека, играющего в эфире, и время его окончания. Есть возможность голосования по каждой песне. 101.ru – наглядный пример того, как разработчики в угоду содержанию жертвуют дизайном и разными примочками...

«Запретное» радио? Только не для нас!..

Ни для кого не секрет, что в США, где персональное интернет-радио начало развиваться несколько лет назад, спрос на него

сейчас очень высок. Естественно, качество конкурирующих за американских слушателей ресурсов очень неплохое. Но вот незадача, большинство «вкусных» радиостанций не рассматривают российских потребителей всерьез и лишают нас возможности насладиться их продуктом. Увы, так поступают многие крупнейшие Web 2.0 станции: Pandora (<http://pandora.com>), Slacker (<http://www.slacker.com>). Но, как известно, на каждого мудреца довольно простоты, и выход был найден. На помощь пришли прокси-серверы и анонимайзеры, с их помощью можно зайти на сайт, подменив «русский» IP-адрес «американским». Не всегда такая сложная конс-

Радио «сделай сам»

Хотите создать свое личное радио? Нет проблем, заходите на <http://radio-tochka.com>! Теперь каждый пользователь, приложив немного усилий, может создать собственное интернет-вещание. Почитать руководство можно на <http://radio-tochka.com/content/intro>. Так как услуга эта платная, то на главной страничке есть калькулятор по расчету месячной абонентской платы. Пылливый советую сразу приготовить микрофон, наушники, кофе и приступить к созданию новой суперстанции!

струкция работает надежно, но раза 4 из 10-ти «недоступный» сервис грузится без ошибок и все работает. Совсем забыл предупредить не обладающих безлимитным доступом пользователей: за приятное прослушивание радиостанции в хорошем качестве (128 Кбит/с) придется платить быстро утекающими мегабайтами

информации (в среднем 1 минута вещания равна 1 Мбайт трафика). Всем же остальным, кому надоела хранящаяся на жестком диске музыка, однозначно рекомендую пользоваться личным интернет-радио. Если AI сервиса работает хорошо, а вы все указали как надо, то приятные ощущения от музыкального потока гарантированы. ☑

Настроение!

музыка • кино • игры



СОЗДАЙ СЕБЕ НАСТРОЕНИЕ!

www.nastroy.com



УГОЛОК НОВИЧКА



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

solidus*@mail.ru:** Здравствуйте! Вот моя проблема: раньше игры у меня нормально работали, можно сказать, летали на максимальных настройках. Но после того как я переустановил Windows, у меня перестали работать новые игры, где приличная графика – MoH: Airborne и др. При загрузке самой игры, где, скажем, уже затрагивается графика, компьютер или повисает вообще или выключается игра. Монитор переходит в другой режим разрешения (640x480) и выходит сообщение «Графический редактор сбросился» (ну или что-то типа того). Невозможно играть в игры! Несколько раз переустанавливал Windows, ставил новые DirectX и драйвера на видеокарту. Идет только одна игра Counter Strike 1.6. Характеристики компьютера: ATI Radeon X1900XTX, Intel Pentium 4 3.4 ГГц, мать – ASUS какая-то. Ну, в общем, все работало прекрасно, а теперь нет... Что делать? Виктор Папшев.

СИ: Виктор, в принципе вы все сделали правильно – переустановили операционную систему, обновили драйверы и DirectX. Теперь все игры должны работать так же, как они работали до переустановки Windows. Но раз новые игры брыкаются, а в строю остался лишь старый добрый Counter Strike 1.6, то, скорее всего, загвоздка связана именно с новой операционной системой. Вы не указали, какую именно Windows установили, но если это Vista, то можно предположить, что «не запускающиеся» игры (их-то вы, похоже, не переустанавливали?) просто несовместимы с этой ОС.

Проблема эта известна и на сайте Микрософта, да и силами самих пользователей составляются списки работоспособных под Windows Vista новых и старых программ, включая игры. Довольно обширный список совместимых игр, составленный геймерами, найдется на сайте leXwiki (http://www.lexbeta.com/wiki/index.php/Windows_Vista_RTM_Software_Compatibility_List#Games). Из него мы узнаем, что в этой ОС гарантированно работает 64-битная версия Medal of Honor: Airborne (64-bit). Ряд игр требует запуска в режиме «Администратор», тогда как другие нуждаются во включенной совместимости с Windows XP (Windows XP Compatibility Mode), установке последнего обновления и так далее. Сбои может вызывать некорректная работа защиты от копирования StarForce и другие обстоятельства.

Если игры в списке нет – посетите сайт разработчика, возможно, там уже выложена нужная заплатка. Неплохая идея заглянуть на авторитетный форум, где геймеры обсуждают вопросы запуска программ и игр в Windows Vista. Рекомендуем конференции «Совместимость игр с Windows Vista» на IXBT.com (<http://forum.ixbt.com/topic.cgi?id=25:19645>) или на AGFC (<http://forums.ag.ru/board=soft&action=display&s=0&n=um=1169381540>), где, кстати, ведется свой список «не брыкающихся» под Vista игр.

akim-asla*@yandex.ru:** Здравствуйте, уважаемый Сергей, к сожалению, не знаю Вашего отчества. Я являюсь читателем журнала «Страна

Игр», а вопрос у меня такой. Я решил поиграть через Интернет в Tom Clancy's Rainbow Six Vegas. Зашел в соответствующий пункт меню. Прочитал до этого в инструкции к игре, что необходимо создать свой аккаунт на ubi.com. Зашел туда, все, как положено, создал. Возвращаясь к самой игре, ввожу необходимый login и password, начинается небольшая загрузка и выплывает надпись «Операция провалена». Сколько бы я потом ни пробовал по новой ввести пароль, как бы потом ни проверял правильность ввода – все равно ничего не помогает. Может, Ubisoft просто закрыла сервер для игры в Tom Clancy's Rainbow Six Vegas, поэтому он и не работает? В общем, я уже даже и не знаю, что думать. А приобщиться к онлайн играм хочется. Надеюсь на Вашу помощь. С уважением, Аким Асланов.

СИ: С такой проблемой столкнулись в конце осени прошлого года многие пользователи локализованной версии Tom Clancy's Rainbow Six Vegas. В английской версии доступ восстанавливался после установки патча 1.06. Нашим же геймерам с русской лицензионной версией Rainbow Six Vegas необходимо дожидаться выхода соответствующего патча от «Руссобита». Если уж совсем невтерпех, то можно попытаться установить английский патч на русскую версию. Сделать это не так просто, об удачных экспериментах можно прочитать в разделе Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas форума компании «Руссобит» (<http://www.russobit-m.ru/forums>).

abdula*@rambler.ru:** Здравствуйте, «СИ»! Хочу купить легендарную Sega Dreamcast. На какие особенности надо обратить внимание? Слышал, она часто ломается и некоторые консоли не читают CD-R. Подскажите, какую взять и можно ли заказать через Интернет? Афанас Федоров.

СИ: У подержанного Dreamcast'a есть больные места – больше всего в ремонт приносят приставок с поломкой лазерных головок и приводов CD. При покупке консоли с рук нужно внимательно смотреть, как ведет себя лазерная головка (ЛГ) и привод диска.

Разумно поискать приставку на форумах и аукционах, так делают многие ее поклонники (<http://forum.ixbt.com/topic.cgi?id=87:496-2>). Там же вы найдете ссылки на интернет-магазины, осуществляющие доставку товара в Россию. Узнать, как правильно делать в них покупки, можно из обзоров на http://www.mobi.ru/articles/685/Kak_delat_pokupki_v_zarubezhnyh_internet-magazinah.htm (Amazon, eBay и т.п.), <http://www.playgizmo.ru/?p=643> (Play-Asia.com, Superinfo.com и т.п.) или <http://www.pregard.net/articles/proext.html> (Pregard.net, AnimeCastle и т.п.).

xsa*@mail.ru:** Здравств. Все никак не могу понять: вот у меня на материнской AGP-слот. Хотел купить PCI-видеокарту, но в какой слот ее вставлять? В обычный PCI или PCI-EX? Можно ли вставить в PCI? Отразится ли это на производительности? Ответьте, пожалуйста. С уважением, Александр.

СИ: Александр, ваш вопрос нас озадачил. Если на материнской плате, которую вы, похоже, не собираетесь менять, есть специальный графический AGP-слот, то логично купить AGP-видеокарту. Конечно, можно приобрести PCI-видеокарту, поставить ее в обычный PCI-слот (не в скоростной PCI-EX, которого у вас нет?) и все тоже заработает, хотя и медленнее, чем с AGP-адаптером.

Но вот вопрос – зачем вам понадобилась устаревшая PCI-видеокарта?

Купить ее сегодня можно лишь в магазинах, где продают подержанные комплектующие, на онлайн-барахолках или через объявление в газете («Из рук в руки» и т.п.). Да и стоят такие раритеты (типа 3DFX Voodoo или, в лучшем случае, GeForce 4 MX MX440 64 Мбайт) раза в 2-3 дороже своих AGP-собратьев. К тому же, игрушек более-менее современных вы на такой карте не запустите. Разве что Quake III (со средними настройками) или Counter-Strike 1.6.

Shcarla*@mail.ru:** Здравствуйте, Сергей! Не ругайтесь сразу, а, пожалуйста, ответьте сразу. Я сейчас прохожу службу в городе N (название нам известно. – Ред.) в войсках противовоздушной обороны. В караульной стоит древний, но вполне работоспособный компьютер – Pentium 233 MMX, 64 Мбайт ОЗУ, HDD на целых 10 Гбайт, есть CD-ROM 16x, материнская плата с интегрированным звуком и видеокарта Matrox Millennium II 8 Мбайт. Письмо я отправил как раз с этого «старичка», так что, как вы поняли, у нас тут даже есть Интернет (по модему). Скажите, какие игры попросить, чтобы прислали из дома? И чтобы по Сети поиграть? Пойдет ли на этом «монстре» Warcraft 3 или что-то похожее стратегическое? Заранее спасибо, старший солдат Илья Гарбазев.

СИ: Увы, Warcraft III: The Frozen Throne окажется не по зубам старичку. Советую заглянуть на очень полезный в таких случаях сайт с длинным названием System Requirements Lab (<http://canirunit.com>). Пользоваться им очень удобно – прежде всего, вы должны разрешить автоматическую установку специального ActiveX или Java Plug-in'a для браузера. После чего останется выбрать из обширного списка игр какой-либо продукт, нажать кнопку «Can I run it?» («Могу ли я запустить эту игру?») и ваш компьютер не только протестирует на соответствие системным требованиям, но и еще покажет, как быстро пойдет на нем игра (диаграмма вверх стрелочками с результатами теста). Если игра не подошла, процедуру повторяем.

System Requirements Lab отслеживает в основном достаточно свежие игры, потому от себя лично порекомендую джентльменский набор солдата: Diablo II, Quake 3, Starcraft, Half-Life/CS и, конечно же, Civilization 2/3. Гарантирую, служба пролетит незаметно... **СИ**

Вопросы присылайте на адрес
dolser@gameland.ru

Address  СИ://ОНЛАЙН//ICQMONEY

Go

ICQMoney

Оплата через ICQ



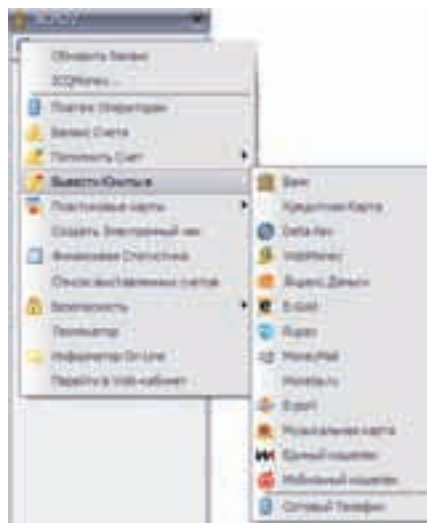
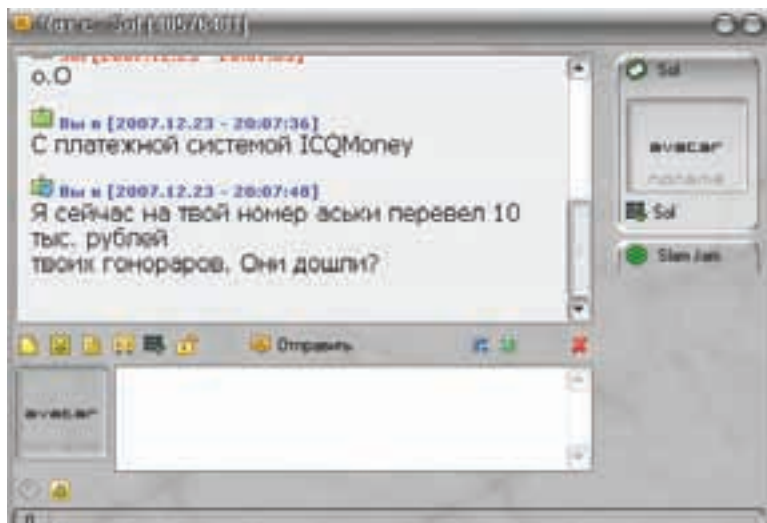
Автор:
Василий Игнатьев
ign@gamespress.ru

Как правило, все покупки в Интернете осуществляются с помощью кредитных карт. Проблема в том, что заплатить магазину обычный пользователь таким образом может, а вот сам продать в Сети что-то и получить живые деньги – нет. Для организации собственного интернет-магазина нужно затратить слишком много сил и средств. Но это и не нужно. Платежные системы, позволяющие вводить, выводить и переводить друг другу деньги, существуют уже довольно давно. На Западе это PayPal, в России – WebMoney и Яндекс.Деньги. Увы, полноценно работать с PayPal нашим соотечественникам не доводится до сих пор, а у WebMoney и Яндекс.Деньги есть одна общая проблема – пользователю психологически сложно преодолеть барьер непонимания и научиться работать с незнакомым ПО. Создатели новой платежной системы ICQMoney, запущенной 19 ноября, сделали ставку на две вещи – узнаваемость бренда ICQ и его доминирование среди всех систем обмена мгновенными сообщениями (на Западе, к слову, это не так) и его удобство при ведении переговоров о платежах. Действительно, чем открывать кучу окон и обмениваться разным рода адресами и номерами, проще запустить одну-единственную программу, где можно и по-

общаться, и перевести собеседнику деньги буквально несколькими кликами мышки. Ввод денег в систему выполнен довольно традиционно: можно пополнить виртуальный счет через банк, картой оплаты, платежом через терминал (а их в Москве великое множество), а также перечислить деньги в ICQMoney из других систем, например, WebMoney, MoneyMail, Яндекс.Деньги, RuPay. Вывести их можно на банковский счет получателя (любой; необходимо указать полные реквизиты), а также пластиковую карту, выпускаемую Delta Key совместно с банками-партнерами. При регистрации указываются полные паспортные данные – они, по всей видимости, понадобятся в случаях, если с вашим аккаунтом возникнут проблемы и нужно будет доказывать, что он ваш. Для пользования системой Delta Key предлагает использовать ICQ-клиент собственного производства под названием DIM (DeltaKey Instant Messenger). Кроме того, уже выпущены плагины для Miranda и R&Q. В перспективе можно будет работать с ICQMoney и с помощью других программ. Регистрация проводится на сайте ICQMoney (автоматически открывается прямо из ICQ-клиента), после нее на почтовый ящик приходит письмо с кодом активации. В платежной системе

действует своя собственная виртуальная валюта – так называемые юниты (UNI); открывать счета напрямую в рублях или долларах невозможно. Их курс публикуется на главной странице Delta Key (<http://deltakey.ru>), и, судя по всему, привязан к рублю (один юнит = 10 рублей). При переводе денег с одного счета на другой снимается комиссия (она зависит от тарифа – есть целых три их варианта). Как переводить деньги? Очень просто – выбрать ник в контакт-листе, нажать правую кнопку мышки и выбрать пункт «Отправить юниты». Люди, хорошо знакомые с Интернетом, должны пожать плечами – протокол ICQ славится своей беззащитностью против действий хакеров. Однако на самом деле номер ICQ здесь применяется только как одна из характеристик пользователей; что-то, вроде ника. Авторизация в платежной системе осуществляется с помощью отдельных логина и пароля (а для отправки или получения денег нужно вводить еще один, другой!), все транзакции проходят по защищенному протоколу, к которому ICQ никакого отношения не имеет. По сути, человек, укравший ваш аккаунт в ICQ, не сможет ничего сделать с вашими деньгами – разве что нахамить вашим клиентам и соврать, что купленный у вас журнал «Страна Игр» с автографом Врена так никуда и не отпра-

вился. Вы же сможете легко поменять UIN в системе ICQMoney – останется только сообщить об этом всем в контакт-листе. В настоящий момент система ICQMoney запущена и функционирует в полном объеме, однако мелкие ошибки и баги (в основном связанные с работой официального сайта, а также коммуникационными возможностями менеджера DIM) все еще находятся. Стоит поработать также над понятностью и прозрачностью инструкций регистрации в системе, по установке клиента и его использованию. Юзабилити собственно клиента ICQMoney, встроенного в DIM, прекрасно, а вот онлайн-представительств службы – нет. Официальный сайт ICQMoney.ru (icqmoney.ru) частично дублирует страницы deltakey.ru, но в отдельных случаях перебрасывает пользователя на него. Также существуют сайты deltakey.info и deltakey.biz, каждый из которых тоже зачем-то нужен. И на всех встречаются неработающие ссылки и пустые страницы. Впрочем, эти недоработки наверняка будут в ближайшем времени устранены, и ICQMoney станет привычным инструментом для российских пользователей Интернета. Да и мы, наверное, попробуем с его помощью переводить деньги иностранным авторам – так получится дешевле, чем почтой или через Сбербанк.



№	Имя	Адрес	Статус	Статус	Статус
1	234567890123456789	Имя: Имя Фамилия	ДА	Нет	Карта активна
2	Имя Фамилия	Имя Фамилия	Нет	Нет	Оплата, нет документов



Авторизация в платежной системе осуществляется с помощью отдельных логина и пароля, а все транзакции проходят по защищенному протоколу, к которому ICQ никакого отношения не имеет.



БЛОГОСФЕРА

Eternal Sonata и отвратительные жанры

(no userpics)

true_3pac

ПРАВИЛА
Во Всемирной паутине, по адресу <http://community.livejournal.com/rugameland>, можно найти сообщество любителей компьютерных и видео-игр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы игровой индустрии и касающиеся производимых ей продуктов. Самые интересные сообщения из этого сообщества мы представляем вашему вниманию.

Речь пойдет о Trusty Bell, но применительно и ко всему жанру JRPG. Говорят, что не бывает плохих жанров, бывают плохие игры. Ложь! Бывают отвратительные жанры! Это Horror Survival (Silent Hill, классические Resident Evil), и это JRPG. Что такое JRPG? Это потакание ленивым японцам, не желающим нормального геймплея. Сейчас я два часа резал раков. Огромное подземелье, набитое раками. Лабиринт. Карты нет. Нарезаешь круги и режешь раков. Если свернул не туда и вернулся, раки отrespавнились. Если решил свернуть взять сундук – выкинет на дорогу с полчищами раков. Бой с каждой тусой раков абсолютно идентичен. Три рака против твоей команды. Кляц-кляц-кляц. Я бегал по лабиринту два часа, выход не нашел, только новые и новые раки. Eternal Sonata – ужасная игра.

Только ли Соната? А Final Fantasy? Вы попали в Calm Lands. Идите через огромное поле, и на вас будут нападать одинаковые тусы монстров. Кальм длинный, битв с монстрами много. Очень много. Каждая битва – на один удар. Вакка по летучему, Тидус по ползучему, Лулу по бегучему. Музыка победы. Минус минута вашей жизни. Новая туса монстров. Еще. Еще. Еще. Новая локация – снежный склон. Бежать вверх. Тупо бежать и резать одинаковых монстров. Однообразными, заученными движениями. Тратить полминуты на анимации победы. Слушать всю игру одну и ту же мелодию боя. Хотя бы в одном жанре есть такой же тупой геймплей? Есть. Это Silent Hill. Есть пятиэтажное здание с тридцатью дверями на каждом этаже. В этот раз – это психушка. Ломимся в каждую из дверей. Первая, вторая, третья, четвертая, пятая, шестая, седьмая – закрыты. «Я не могу ее открыть, она нарисованная». Восьмая, девятая – оббежать надо все. Второй этаж. Первая, вторая, третья далее везде. Решили пазл. Снова оббегай здание! Снова ломись! Что же изменилось? От какой же двери этот ключ? От Staff Room? Какой еще стаф рум! Медсестра. Сближаемся, клик-клик-клик. Маневрирования – ноль. Стоим и закликиваем кувалдометром. Еще медсестра. Еще. Еще. Еще. ЕЩЕ!!

Косоглазые! Давайте Запад поучит вас делать нормально игры, а? Из ваших контор игры умеет делать, похоже, одна Нинтендо и Кодзима Продакшнз. Игры, а не занудный отстой, в котором геймплей необходимо «терпеть», чтобы посмотреть следующий мультик. Кому нравится геймплей Сайлент Хилла и Final Fantasy? Нравится? Я расмеюсь тому в лицо! Все поклонники JRPG – фрики, странные люди. Их игровой процесс сиречь медитация.

Ведь раньше умели ведь. Вон Chip'n'Dale – какая классная игра от Sarcom. А теперь? А теперь – Резидент Эвил, где не дают зажаться, подлечиться и засесть перед боссом. Раньше была Konami – вон какой TMNT Tournament Fighters. Теперь же в Сайлент Хилле можно сдохнуть после часа игры без сейва.

Где в написанном правда и где ирония – решайте сами. Для меня же Eternal Sonata был последним JRPG. Сейчас вот думаю – Disgaea хотел на PSP проходить. А стоит ли? А есть ли нормальные JRPG, где было бы играть интересно? А хорроры?

P.S. Знаете, что нужно сделать в Eternal Sonata чтобы продвинуть сюжет в городе Форте? Нужно найти маленького мальчика, в благодарность переночевать у него в доме, тогда на следующий день на дворцовой площади сработает триггер. Понимаете? Потерявшийся мальчик триггернет генерала Тубу!

А знаете, что надо сделать чтобы вас выпустили из города искать мальчика, потому что до этого вас не выпускают? Надо несколько раз подряд, множественным кликом поговорить с дедом. Не подойти

и поговорить, а поговорить несколько раз подряд. А знаете, что вам говорит один из горожан? «У меня плохо с желудком, как думаешь, может, мне упражнения помогут?». Вот мне интересно. Уродам из tri-Ace помогут упражнения или нет?

Думаете, такой отстой эта Вечная Соната? Нет, такой отстой этот JRPG! Могу вспомнить тысячу и один дебильный факт про FF7 и столько же – про FFX. Потому что японцы не умеют делать игры, наверно.



artiom_shorohov

Известные мысли. На взводе и нервах, на не лучшем примере, но... JRPG уже лет десять как похожи на классическую японскую интерактивную новеллу: «Перебираем варианты ответа в поисках триггера, смотрим новую картинку, опять ищем триггер». Принято оправдывать это (обязательно с большой буквы): Сюжетом, Персонажами, Диалогами. Моё «я» ещё постоянно вопит о «хорошей боевой системе», но, увы, любую боёвку в жанре хоронят либо не-прошибаемой лёгкостью всех сюжетных сражений (FF VIII – игра с «лучшей боевой системой, которая вообще не нужна»), либо необходимостью адовой прокачки, либо невозможным однообразием и частотой одинаковых битв. Очень часто – все три недуга разом набрасываются на боёвку довольно заурядную. Но при этом всегда – бюджет, ролики, интересный мир... В общем, лоск вызывает интерес. Мой интерес к жанру поугас после какого-то мышечного осознания того, что все эти Сюжеты – кальки друг с друга и древней литературы, обязательно подогнанные под сопельный возраст героев с их сопельными проблемами. В том смысле, что то, что казалось новым, свежим, вызывало интерес и отклик сердца лет в четырнадцать, за двенадцать лет самоповтора выработалось в, как выражается к месту TD, «море серого филлера». То есть, жемчужины попадаются (увы, стопроцентного жемчуга тут не бывает), кто-то что-то делает, двигает... Но все архетипичные костыли, на которых стоит жанр, стоят неизменно. И раз-два в год стоит часов десять-двадцать погонять какую-нибудь свежую ролёвку, чтобы убедиться: ничего не изменилось. Как и в квестах прошлого (а ведь какие были высокобюджетные гиганты!), в современных JRPG на зрителя выплёскивается эпизодическое аниме, где от ролика до ролика (низкобюджетный вариант: от текстового диалога к текстовому диалогу) требуется побольше покликать, чтобы перебрать варианты или одолеть врагов-филлеров. Но, что удивительно, это чувство сопричастности всё-таки рождает что-то в огромном количестве людей, заставляя их любить жанр и любить игры. Интерактивный сплав интерактивного аниме и интерактивной книги в камуфляже игры – это не далёкое будущее, а незаметно подкравшееся настоящее. И коли уж делают кучу людей счастливыми эти странные японцы с этим их странным подходом («терпеть геймплей»? не раз слышал эту фразу от ценителей жанра), так пусть живёт и цветёт, разве нет?

Могу вспомнить тысячу и один дебильный факт про FF7 и столько же – про FFX.

Тексты блоггеров публикуются с сохранением авторской стилистики и орфографии. Кроме того, они не являются сотрудниками журнала, и их мнение может не совпадать с официальной позицией редакции.

Второй выпуск «Блогосферы» также состоит из двух сообщений, позаимствованных из ЖЖ-сообщества. Первое – спорное, громкое, провокационное, но не лишённое резона высказывание о том, что плохие жанры все-таки бывают. Второе же – лишь вопрос; в центре внимания здесь – ответы посетителей. На их месте может быть и ваш!



Вехи в истории индустрии: 2007 год



timedevourer

Уходящий 2007 год оказался чудо как богат на громкие и интересные релизы. По вашему мнению, были ли среди них игры, установившие планку качества в соответствующих жанрах на качественно новый уровень – такие игры, на которые будущие оглядываться еще не один год? И если да, то какие именно и в чем их заслуги?

(no userpics)

matr1xer

Super Mario Galaxy – король жанра, по каждому параметру новая планка качества и просто волшебная игра из другого мира. Пока что лучшая в этом поколении.

Metroid Prime 3 – управление в консольных играх от первого лица.

Zack & Wiki – в своем роде возрождение экшен-ада, креативное использование возможностей ути на полную катушку.

BioShock – арт, художественная часть, дизайн опережает любой шутер индустрии

Halo 3 – мощный маркетинг и рг продемонстрировали миру, как можно превратить в глазах публики посредственный в принципе шутер в легендарный и великий



pasya

Мне кажется, этот год оказался богат не столько на оригинальные игры, сколько на мощные технологии и их последующую обкатку: удачно портированный на ПК Xbox360-хит Gears of War или пафосная мультиплеерная забава по имени UT3, которая не смотря на рекламный слоган «от разработчиков Gears of War» продавалась весьма скромно. Но эти игры не делают каких-то невероятных открытий для игроков. А вот BioShock, наоборот, не только удачно эксплуатирует Unreal Engine 3.0, но доказывает, что стильные игры делать не разучились. Долгожданный, но при этом скверно продававшийся Crysis, к сожалению также не привнес ничего нового в жанр «устрой ад на «необитаемом» острове», но при этом установил новую планку графического исполнения next-gen шутеров. Действительно мощная, нет – гениальная по многим аспектам игра – долгожданный С.Т.А.Л.К.Е.Р.! То, что на неё оглядывается весь мир, можно легко проследить по CoD4, которая, как мне кажется, была сделана всего за несколько месяцев после релиза С.Т.А.Л.К.Е.Р.а и сорвавшая аплодисменты только на волне успеха великой русской игры.



csmoke

СТАЛКЕР, думаю, установил определённую планку. Скорее даже открыл новый поджанр в мире FPS.

Но, например, Трифонов говорил в «видеопечатлении» (если я правильно всё помню), что свободный геймплей СТАЛКЕРА, предоставляющий игроку широкий простор для действия станет такой вот планкой, и теперь делать иначе будет неприлично. Если имелась в виду строго эта особенность геймплея, то я не могу согласиться. «Коридорный» сюжет HL2 лично мне милее, и такой, линейный принцип сюжета в FPS-играх просто обязан жить и дальше.

«УГОЛОК БЕЗВКУСЯ»

Пресс-конференция Sony с E3 2006 стала, пожалуй, самой провальной за всю историю игровой индустрии. Репутация Sony, бесспорного лидера рынка на тот момент, рухнула вмиг – и плоды этого пиар-краха в виде мизерных продаж PS3 корпорация пожинает и по сей день. Предпосылок было много – и отсутствие вибрации в новых контроллерах, и заявленная вскоре после демонстрации возможностей революционного пульта поддержка гироскопов, и «геймплейный» ролик Killzone 2 с E3 2005, и чрезмерная напыщенность высказываний больших шишек Sony. Последним гвоздем в крышку гроба стал анонс огромной стоимости приставки. Впрочем, «five hundred and ninety-nine US dollars» стал лишь одним из мемов, родившихся восьмого мая 2006 года. Так, Каз Хирай, ныне президент SCE, навсегда запомнился геймерам своей презентацией оригинального Ridge Racer, запущенного на PSP. «It's Ridge Racer! Riiiiidge Racer!» – голосил Каз, но публика оставалась безразличной. Как и к абсолютному большинству показанной на конференции проектов – а ведь они должны были продемонстрировать все возможности PS3! Особенно отличился показ Genji 2, одной из упомянутых новых особенностей которой была «смена оружия в реальном времени». Действие игры, как рассказывал ее продюсер, было основано на реальных событиях из истории Японии. В это можно было бы еще поверить – по крайней мере, до тех пор, пока на экране не появился босс – «гигантский вражеский краб», по словам все того же продюсера. Краба надлежало «перевернуть на спину и атаковать его слабую точку для массивных повреждений». Оба процитированных высказывания не только произвели фурор в геймерской среде, но и стали объектом шуток разработчиков – добрая дюжина игр, вышедших за последние год-полтора, так или иначе ссылаются на них. И Sony тут надо отдать должное – ее же MotorStorm стала одной из первых таких игр. Наконец, после отсроченного на полгода европейского релиза PS3 энтузиасты организовали сайты Wii60.com и thisiswaiting.com (пародия на слоган самой Sony «This is living»), где размещались всевозможные картинки со стобом на Каза Хирай, Кена Кутараги и их черное пятикилограммовое детище. На нашем диске вы сможете найти видеоролик – подборку лучших моментов с той самой пресс-конференции, смонтированных умельцами с Wii60.

Этот год оказался богат не столько на оригинальные игры, сколько на мощные технологии и их последующую обкатку.

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

КРУПНЫЙ КАЛИБР

В ассортименте продуктов от компании Sparkle есть целая серия оригинальных графических плат под общим названием Calibre. В серии представлены решения из спектра NVIDIA GeForce 8, начиная от самых производительных и заканчивая бюджетным классом. Из серой массы типичных видеокарт модели Sparkle Calibre выделяются, прежде всего, стильным внешним видом. Рядом с SLI-коннектором расположен под углом в 90 градусов к текстолиту цифровой датчик. Табло указывает изменение температуры процессора в реальном времени. Инженеры Sparkle полностью переработали дизайн печатной платы. Изменения коснулись не только топовых решений на базе G80, но и адаптеров среднего уровня, таких как Sparkle Calibre P860+. Все платы линейки Calibre были подвержены заводскому разгону и работают значительно быстрее базовых вариантов. Естественно, производитель не забыл о красивой упаковке и богатой комплектации.



К БОЮ ГОТОВ

Компания Desten, которая уже не первый год занимается выпуском компьютерной техники для широкого круга пользователей, представила игровую станцию на базе четырехъядерного процессора Intel Core 2 Extreme. В основе компьютера – материнская плата Intel DX38BT с набором микросхем Intel X38 Express, раскрывающая в полной мере все возможности Intel Core 2 Extreme QX9650. Естественно, пользователь сам может подобрать конфигурацию. Например, установить до 8 Гбайт оперативной памяти или выбрать в качестве графического адаптера NVIDIA GeForce 8800 Ultra. Звуковая карта Creative X-Fi обеспечивает более высокую производительность с аппаратным ускорением Direct X, OpenAL и EAX 5.0 за счет разгрузки центрального процессора. Выполненный в стиле Hi-Tech корпус подчеркивает статус системы. Игровая станция DESTEN eStudio 930QX поставляется с предустановленной лицензионной копией Microsoft Windows Vista Home Premium или Microsoft Windows Vista Ultimate и комплектуется доступной пользовательской документацией, а также имеет все необходимые сертификаты и трехлетнюю гарантию.

ЗДЕСЬ КУЮТ МЕТАЛЛ

Совсем недавно компания Harmonix анонсировала патч, который позволяет владельцам Sony PlayStation 3 использовать в игре Rock Band не только оригинальные аксессуары, но и контроллеры от других игр. Дело в том, что оригинальный контроллер для игры Guitar Hero 3 отлично подходит к Rock Band для PS3. Обновление было представлено для согласования компании Sony, и должно было быть официально доступно для скачивания уже в декабре прошедшего года, однако Activision, которой принадлежат права на саму игру и аксессуары, опротестовала выпуск прошивки. В конце концов Sony пришлось отказаться от релиза. Напомним также, что третья часть музыкальной игры Guitar Hero 3: Legends of Rock пользовалась бешеной популярностью у владельцев консолей. В результате была выпущена версия для обладателей ПК. Представители «Нового диска» обрадовали пользователей персональных компьютеров, заявив о выпуске на территории России локализации вышеупомянутой игры.



УСЛЫШАТЬ ВСЕ

Компания Philips официально заявляет о начале продаж аудиоконфлюктов Philips amBX на территории России. Их особенность заключается не только в потрясающей звукопередаче, но и наличии сенсорных эффектов. Серия периферийных устройств Philips amBX включает пару дополнительных источников света (левый и правый), пару колонок-источников света с сабвуфером, два настольных вентилятора, вибрационную манжету и направленный светильник, совмещенный с блоком управления. Такой набор уже с натяжкой можно назвать колонками – на деле это полнофункциональный симулятор окружения. Компактные регулируемые настольные вентиляторы с изменяемой скоростью вращения позволяют создавать как быстрые, так и медленные воздушные потоки, имитирующие различное природное окружение. Это может быть ветер, удар при столкновении, ускорение, быстрое движение, поток воздуха от пропеллера самолета или сквозняк под дверью. Два встроенных мотора и изменяемая скорость вибрационной манжеты позволяют игрокам по-настоящему почувствовать игровое движение, ощущая действия благодаря вибрации. Манжета срабатывает одновременно с изменениями освещения и воздушных потоков. Цена самого дорогого комплекта составляет \$615.



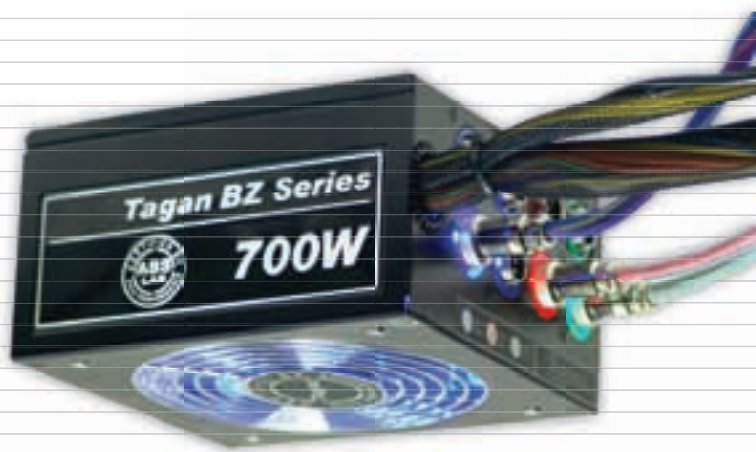
КОНСОЛЬНАЯ ОПТИКА

Война между Blu-Ray и HD-DVD продолжается, и до сих пор сложно сказать, на чьей стороне безусловное лидерство. Отметим, что не так давно было предпринято снижение цен на приставки XBOX 360 с \$179 до \$129 некоторыми розничными сетями в США. Возможно, что этому примеру последуют и другие магазины. Нельзя сказать точно, поможет ли такой ход конкурентной борьбе между HD-DVD и Blu-Ray, однако Microsoft сдаваться точно не собирается. Известный режиссер и продюсер Майкл Бэй славится непростыми отношениями с HD-DVD. В одном из своих интервью он заявил, что, по его мнению, Microsoft не сдает позиции лишь для того, чтобы замедлить распространение Blu-Ray и выиграть время для продвижения цифровой видеопроизводства. В случае успеха необходимость в оптических носителях и вовсе отпадет. Сложно судить о разумности доводов господина Бэя, однако позиция Microsoft в этом вопросе однозначна. Например, Билл Гейтс заявил, что победитель войны HD-форматов будет последним физическим стандартом доставки видеоданных. Так что, возможно, следующее поколение консолей будет вовсе лишено оптического привода.



НИЖЕ НУЛЯ

Компания Tagan постепенно покоряет российский рынок. Еще совсем недавно о существовании этой конторы знали единицы. В декабре прошлого года была представлена линейка импульсных источников питания под кодовым названием BZ (Below Zero), которая включает в себя модели мощностью от 500 до 1300 Вт. Естественно, такие блоки предназначены для установки в мощные компьютерные системы с использованием одной или нескольких высокопроизводительных видеокарт. Помимо высокого уровня эффективности блоки Tagan могут похвастаться шикарной модифицированной подсветкой вентилятора и разъемов, а также оригинальной системой подключения кабелей и шлейфов. Производитель обещает, что все блоки из представленной серии обладают КПД более 80%, а также поддерживают турборежим, при котором все линии питания объединяются в одну. Одной из основных особенностей новых источников питания является наличие разъемов Combo-S2M, которые позволяют подключить 18 жестких дисков как SATA, так и IDE. Кроме самого БП в комплект поставки входит сумка для всех аксессуаров, сумка для блока питания, винты для установки БП, отвертка, силовой кабель, комплект съемных кабелей и перчатки. Рекомендованная цена TG500-BZ мощностью 500 Вт составляет \$138, а TG1300-BZ мощностью 1300 Вт – \$418.



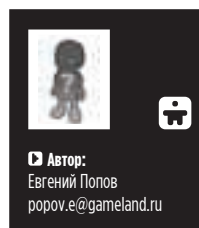
УСКОРЯЕМСЯ

Появление модификации видеокарты NVIDIA GeForce 8800GTS 512 Мбайт повлекло за собой серию анонсов от сторонних производителей. Одной из первых новый графический адаптер представила компания Leadtek. Решение под названием Leadtek WinFast PX8800 GTS 512MB выполнено в двухслотовом варианте. Количество потоковых процессоров осталось неизменным – 128 штук. Интересно, что Leadtek WinFast PX8800 GTS 512MB примерно на 45% быстрее PX8800 GTS 320MB, что было подтверждено независимыми тестами в Futuremark 3DMark'06. Графический чип рассматриваемой платы изготовлен по 65 нм техпроцессу. Как и новые платы NVIDIA GeForce 8800 GT, представленное Leadtek решение совместимо с интерфейсом PCI Express 2.0 – новой архитектурой шины с удвоенной полосой пропускания. Если говорить о прочих характеристиках, то чип работает на частоте 650 МГц, в то время как частота памяти достигает порога в 1940 МГц. Память работает с использованием 256-битной шины. В дополнение отметим, что в наборе с картой покупатель получит игру Neverwinter Nights 2, которой так любят комплектовать свои решения многие другие производители.



СОКОЛИНЫЙ ГЛАЗ

Специально к новогодним праздникам компания Logitech анонсировала линейку веб-камер, сертифицированных для работы с видео высокого качества (HQ Video). Благодаря некоторым функциональным доработкам, камеры от Logitech позволяют рассмотреть мельчайшие детали на лице человека, с которым вы общаетесь. Режим High Quality Video от Skype доступен со следующими камерами Logitech: QuickCam Pro 9000, QuickCam Pro for Notebooks и QuickCam Sphere. Все перечисленные веб-камеры обладают высококлассной оптикой Carl Zeiss, гарантирующей высококлассные изображения при любом типе съемки. Благодаря технологии RightLight 2 реализуется наилучшее качество изображения даже при недостаточном освещении или обратной подсветке. Сверхплоское поле охвата и функция автоматического отслеживания лица позволяет все время находиться в объективе камеры. При этом автофокусировка срабатывает через 3 секунды после подключения.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

МАЛ, ДА УДАЛ!

НЕСКОЛЬКО BAREBONE-СИСТЕМ НА ВЫБОР

ПОЯВЛЕНИЕ КОМПАКТНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ ОБУСЛОВЛЕНО НЕ ТОЛЬКО ТЕМ, ЧТО ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ХОТЯТ ИМЕТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ВСЕГДА И ВЕЗДЕ ИГРАТЬ В ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ, РАБОТАТЬ, ВЫХОДИТЬ В ИНТЕРНЕТ. СКУЧНЫЕ СЕРЫЕ СИСТЕМНЫЕ БЛОКИ НАВОДЯТ УНЫНИЕ НА МНОГИХ, ПРИЧЕМ ОСОБО РАССТРОЕННЫЕ ГРАЖДАНЕ ДАЖЕ БЕРУТ В РУКИ ИНСТРУМЕНТЫ И ПРОВОДЯТ ЧАСЫ В ПОПЫТКЕ ПРЕВРАТИТЬ СВОЙ ПК В НАСТОЯЩУЮ БОЕВУЮ МАШИНУ. ХОТЯ БЫ ВНЕШНЕ. В СВЯЗИ С ЭТИМ НА СВЕТ ПОЯВИЛИСЬ ТАК НАЗЫВАЕМЫЕ ДЕКОРАТИВНЫЕ СИСТЕМЫ, КОТОРЫЕ БЫЛИ ПРИЗВАНЫ УКРАШАТЬ БЫТ ЧЕЛОВЕКА, А ВМЕСТЕ С НИМИ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ЦЕНТРЫ, А ТАКЖЕ BAREBONE-СИСТЕМЫ. С АНГЛИЙСКОГО «BAREBONE» ПЕРЕВОДИТСЯ НЕ ИНАЧЕ КАК «ГОЛЫЕ КОСТИ». В ТАКОМ КОРПУСЕ, ОСНАЩЕННОМ ЛИШЬ СПЕЦИАЛЬНОЙ СИСТЕМНОЙ ПЛАТОЙ, МОЖНО СОБРАТЬ ПК ПРАКТИЧЕСКИ ЛЮБОГО УРОВНЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ. МЫ ПРОТЕСТИРОВАЛИ НЕСКОЛЬКО ПОДОБНЫХ ПЛАТФОРМ.

Что мы тестировали

AOpen MP965-D
MSI MEGA mPC 945
MSI MEGA mPC 51PV
Shuttle SN27P2
Shuttle SN68SG2
Shuttle XPC mini X200



Название	AOpen MP965-D	MSI MEGA mPC 51PV	MSI MEGA mPC 945	Shuttle SN27P2	Shuttle SN68SG2	Shuttle XPC mini X200
Поддерживаемые процессоры:	Все процессоры пог LGA775 вплоть до Intel Core 2 Duo	Все процессоры пог разъем Socket AM2 из серии AMD Athlon 64 и AMD Sempron	Intel Pentium 4, Intel Celeron D, Intel Pentium D для разъема LGA775	Все процессоры пог разъем Socket AM2 из серии AMD Athlon 64 и AMD Sempron	Все процессоры пог разъем Socket AM2 из серии AMD Athlon 64 и AMD Sempron	Все процессоры пог LGA775 вплоть до Intel Core 2 Duo
Набор системной логики:	Intel GM965 (Северный мост) + Intel ICH8M (Южный мост)	Nvidia C51PV (Северный мост) + NVIDIA MCP51 (Южный мост)	Intel 945G (Северный мост) + Intel ICH7	NVIDIA nForce 570 Ultra	NVIDIA nForce 630a	Intel 945GM (Северный мост) + Intel ICH7M (Южный мост)
Системная память:	2 разъема для 2 Гбайт максимум, DDR2 667/533 SO-DIMM Dual Channel	2 разъема для 2 Гбайт максимум, DDR2 800/667/533 DIMM Dual Channel	2 разъема для 4 Гбайт максимум, DDR2 800/667/533 DIMM Dual Channel	4 разъема для 8 Гбайт максимум, DDR2 800/667/533/400 DIMM Dual Channel	2 разъема для 4 Гбайт максимум, DDR2 800/667/533 DIMM Dual Channel	2 разъема для 2 Гбайт максимум, DDR2 667/533 SO-DIMM Dual Channel
Графика:	встроенная, Intel GMA X3100	один разъем PCI-Express X16 + интегрированный контроллер NVIDIA GeForce 6150	один разъем PCI-Express X16 + интегрированный контроллер Intel GMA950	один разъем PCI-Express X16 для установки видеокарты	один разъем PCI-Express X16, встроенный контроллер NVIDIA GeForce 7025	встроенная, Intel GMA950
Носители:	1 x SATA II (для винчестеров в форм-факторе 2.5»), 1 x ODD	1 x SATA II, 1 x IDE	1 x SATA II, 1 x IDE	4 x SATA II, 1 x IDE	4 x SATA II, 1 x IDE	1 x SATA II, 1 x ODD
Разъемы передней панели:	2 x USB 2.0, Картригер 2-in-1	2 x USB 2.0, 2 x Audio, IEEE 1394, Mini-IEEE 1394, Картригер 7-in-1, SPDIF-Out	2 x USB 2.0, 2 x Audio, 2 x IEEE 1394, Mini-IEEE 1394, Картригер 7-in-1, SPDIF-Out (Optical)	2 x USB 2.0, 1 x Mini-IEEE 1394, 2 x Audio, 6 x USB 2.0, 2 x SPDIF-Out, DVI, RJ-45, e-SATA, IEEE 1394	2 x USB 2.0, 1 x Mini-IEEE 1394, 2 x Audio, 4 x USB 2.0, 2 x e-SATA, d-Sub, RJ-45, IEEE 1394	1 x USB 2.0, Картригер 4-in-1
Разъемы задней панели:	2 x USB 2.0, S-Video, DVI, RJ-45	4 x USB 2.0, 2 x SPDIF-Out, DVI, d-Sub, RJ-45, S-Video	4 x USB 2.0, d-Sub, RJ-45, S-Video, COM-port			4 x USB 2.0, 2 x PS/2, DVI, RJ-45, разъемы TV и FM
Звук:	8-канальный HDA-кодек Realtek ALC880	8-канальный AC'97-кодек Realtek ALC880 (Azalia)	8-канальный HDA-кодек Realtek ALC880	8-канальный HDA-кодек Realtek ALC882	8-канальный HDA-кодек Realtek ALC888	8-канальный HDA-кодек Realtek ALC888
Особенности:	Щелевая загрузка дисков, небольшой вес	Наличие стандартного разъема PCI и Mini-PCI (беспроводная сеть)	Наличие стандартного разъема PCI и Mini-PCI (беспроводная сеть)	Наличие стандартного разъема PCI	Наличие двух e-SATA	Только щелевая загрузка оптических носителей
Питание:	90 Вт	260 Вт	260 Вт	400 Вт	250 Вт	80 Вт
Размеры:	165x165x50 мм	210x330x175 мм	210x330x180 мм	210x220x325 мм	300x200x185 мм	210x296x55 мм

AOPEN MP965-D

Многие компактные системы по весу и производительности мало чем отличаются от ноутбуков. Этим фактом воспользовалась компания AOpen, представив barebone-компьютер на базе мобильной платформы. Компьютер AOpen MP965-D отличается привлекательным сочетанием энергопотребления, функциональности и низкого шумового порога. Представленная в обзоре система построена на базе набора системной логики Intel GM965 при поддержке южного моста Intel ICH8M. Подсистема памяти представлена двумя разъемами SO-DIMM, которые работают с модулями DDR2 с частотными характеристиками вплоть до DDR2-667. Максимальный объем ОЗУ составляет 2 Гбайт. Помимо этого, платформа оснащена встроенной флеш-памятью Turbo Memory. Производитель позиционирует свой ПК как оптимальный вариант для работы с операционными системами от Microsoft, в том числе и Vista, о чем красноречиво свидетельствует наклейка на корпусе «Vista Ready». Корпус выполнен в черном цвете, причем верхняя крышка имеет глянцевое покрытие, а значит, следует быть аккуратным при использовании, чтобы не остались мелкие царапины. Рассматриваемая система понимает мобильные процессоры от Intel, в том числе и модели на базе ядра Merom. Встроенный графический контроллер Intel X3100 поддерживает технологию Clear Video, которая призвана обеспечивать высокое качество изображения (включая HD) за счет коррекции цветовой гаммы и некоторых других функций. Что касается его производительности, то контроллер в состоянии потянуть на минимальном разрешении какую-нибудь современную игрушку, но не более. Здесь не поможет даже мощный центральный процессор. Кстати, пользователю придется устанавливать специализированные мобильные ЦП, наподобие Intel Core 2 Duo T7500, Intel Core 2 Duo T7700 или Intel Celeron M. Такие процессоры устанавливаются в гнездо Socket P (он же Socket 479). Винчестеры годятся только компактного форм-фактора 2.5». Жесткий диск можно использовать только один. В результате мы можем наблюдать в лице AOpen MP965-D самый обыкновенный ноутбук, только монитор и клавиатуру придется покупать отдельно.



\$435



\$340

MSI MEGA MPC 51PV

Компания MSI уделяет большое внимание сегменту портативных компьютеров. В ассортименте этой фирмы есть как медиацентры с широкой функциональностью, так и базовые комплекты для сборки полноценной игровой станции. Интересной особенностью MSI MEGA mPC 51PV является возможность использовать встроенное графическое ядро, пусть и слабое, или поставить полноценную графическую плату. Дизайн достаточно прост. Корпус устройства выкрашен в черный матовый цвет — лишь только пластиковая накладная панель на лицевой части отличается глянцевым покрытием. Предусмотрена спереди и специальная откидная крышка, под которой прячутся полноценный картридер, а также большое количество зачастую полезных в быту разъемов — пара USB, аудиовыходы для микрофона и наушников, FireWire, а также оптический SPDIF-Out. Чтобы не портить дизайн, произ-

водитель также прикрыл пятидюймовый отсек оптического привода крышкой на пружине. Когда лоток открывается, крышка автоматически откидывается вниз. Задняя панель также радует обилием разъемов и выходов. Тут и DVI с d-Sub от встроенного графического контроллера, и коаксиальный SPDIF-Out, а также четыре порта USB. В верхней части задней панели монтируется небольшая антенна для более устойчивого приема Wi-Fi сигнала. Она поставляется в комплекте, так что не придется приобретать ее отдельно. Одной из самых интересных находок инженеров можно считать откидывающийся одним движением лоток с оптическим приводом и винчестером. Такой отсек тоже легко снимается, так что пользователю гораздо удобнее производить монтаж приводов и последующее подключение. Винчестер и дисковод фиксируются безвинтовым методом.

MSI MEGA MPC 945

Многие производители стараются угодить всем пользователям без исключения, и это нормально. Чем больше ассортимент товаров, тем больше возможность выбора – это понимают в компании MSI. Если существуют платформенные решения для процессоров от AMD, то почему бы не сделать аналогичную систему на базе ЦП от Intel? Фактически мы и имеем дело с подобной моделью. Компактный модуль MSI MEGA mPC 945 копирует во многом аналогичные barebone-системы от MSI, но при этом довольно оригинален. Платформа базируется на наборе системной логики Intel 945G. Основным ее недостатком является невозможность работы с процессорами Intel Core 2 Duo. Фактически это единственная система в нашем обзоре, которая не работает с ЦП последнего поколения. Однако этот факт нельзя считать недостатком. Во-первых, MSI MEGA mPC 945 достаточно дешева, что позволяет создать недорогой, но весьма производительный ПК для дома или тот же самый мультимедийный центр своими руками. А, во-вторых, новой эту модель совершенно нельзя считать, хотя MSI старается следить за прогрессом. Что касается особенностей конструкции, то инженеры использовали здесь, опять же, лоточный метод укладки приводов с возможностью полного извлечения. Благодаря небольшой отжимной ручке лоток можно поднять практически под 90° к основанию, что обеспечивает легкий доступ к внутренностям системы. Система охлаждения была использована с применением медного основания и тепловых трубок. Нагретый, в свою очередь, воздух выбрасывается корпусным вентилятором за пределы системы. Не рекомендуется устанавливать графическую плату с массивной системой охлаждения. Таким образом, можно заблокировать доступ к свободному разъему PCI. Слотов для памяти всего два, но они поддерживают достаточно популярные частотные форматы, а максимальный объем ограничен 4 Гбайт, что не так уж и мало. К корпусу монтируется небольшая антенна, которая прилагается в комплекте. Предназначена она для приема беспроводного сигнала.



\$250



\$560



SHUTTLE SN27P2

По сравнению с мультимедийными центрами, этот малыш выглядит просто атлантом. Да и чему удивляться – компания Shuttle собирала в своих небольших корпусах целые SLI-системы, так что неплохой игровой компьютер можно получить и с помощью Shuttle SN27P2. Прежде всего, стоит отметить мощный чипсет NVIDIA nForce 570 Ultra. К сожалению, SLI системная плата не поддерживает, но и без того производительный графический адаптер с компактной системой охлаждения может поместиться в корпусе представленной barebone-системы. Естественно, для этого случая предусмотрен блок с запасом мощности 400 Вт. Конструкция полностью разборная, и общая структура ничем не отличается от обычного ПК. Нестандартно лишь расположение жестких дисков, а также системы охлаждения. Фактически внутрь может быть установлена пара полноформатных винчестеров, оптический привод, а также картридер или дисковод в форм-факторе 3.5». Винчестеры устанавливаются рядом друг с другом в специальные корзины, а оптический и дисковый приводы монтируются традиционным методом с выводом на переднюю панель. Интересно, что и разъемов для установки ОЗУ всего четыре. Пользователь может установить до 8 Гбайт оперативной памяти стандарта DDR2. Весьма неплохая начинка получается при грамотной компоновке. Разъем PCI-Express всего один, как было сказано ранее, но в дополнение на плате предусмотрен стандартный PCI, куда можно установить сетевую карточку или аудиокарту. Сетевой разъем RJ-45 уже представлен на задней панели корпуса. В комплекте прилагается SATA-переходник, набор программного обеспечения на трех CD, инструкция по сборке, а также несколько необходимых шлейфов, крепежные винты и термопаста. Если раньше Shuttle использовала оригинальные системы отвода тепла от процессора с тепловыми трубками, то в данном случае все ограничилось массивным радиатором с небольшим нагнетателем. Бесшумным такой компьютер вряд ли стоит считать, но он по праву может называться основой для игровой системы и украсит стол любого фаната компьютерных игр.

SHUTTLE SN68SG2

Понятие «гламур» уже навязало в зубах, благо пичкают им все кому не лень. Вот и компания Shuttle решила приобщить IT-индустрию к лоску красивой жизни. Серия компактных ПК под названием Shuttle SN68SG2 Glamor была анонсирована еще в июле прошлого года, но за недолгое время своего существования успела пополниться некоторыми новыми моделями. Под патронажем Shuttle производится два основных модельных ряда базовых шасси XPC — G и P. Они отличаются не только возможностями, но и мощностью. Наиболее функциональные решения, несмотря на свои небольшие габариты, оснащены разъемом для спаренной видеокарты и местом для трёх жёстких дисков. Как пример можно привести Shuttle SN27P2, представленный в нашем обзоре, который хоть и не поддерживает SLI, но может похвастаться огромным количеством функций. В свою очередь, Shuttle SN68SG2 Glamor — достаточно скромное и не слишком дорогое решение. Здесь установлен всего один слот для видеокарты, а встроенным контроллером поддерживается только подключение по аналоговому разъему. Производитель полагает, что пользователь будет применять его только в исключительных случаях и установит полноценный видеоадаптер. Представленная система работает на основе системной логики nForce 630a от компании NVIDIA. Такой чипсет отличается наличием вышеупомянутого графического контроллера GeForce 7025. Чип будет неплохо справляться с играми на невысоких разрешениях. Он даже поддерживает Shader Model 3.0. Система собрана в корпусе черного цвета, на котором легко остаются царапины и отпечатки пальцев, так что следует за ним хорошо ухаживать. На передней панели расположены два порта USB, один порт FireWire и вход для наушников и микрофона. Остается только посотовать на отсутствие встроенного картридера. Такой привод придется покупать отдельно, а это скажется на внешнем виде, поскольку крышками внешние отсеки не прикрыты. Блока питания на 250 Ватт будет достаточно, если пользователь не будет устанавливать слишком прожорливую видеокарту.

\$284



SHUTTLE XPC MINI X200

Компания Shuttle производит компьютерные системы не только классических форматов. Новый стандарт инженерами был задан при выпуске конфигурации Shuttle XPC mini X100. Компьютер занимает по площади не больше чем лист бумаги формата A4. Высота такого системного блока всего 5 сантиметров. Фактически Shuttle XPC mini X200 представляет собой самый маленький ПК из ассортимента Shuttle. Естественно, такой стандарт накладывает определенные ограничения на пользователя. Чипсет Intel 945GM позволяет использовать процессоры последнего поколения Intel Core 2 Duo. Пршивка BIOS на сайте компании постоянно обновляется, так что при желании возможности Shuttle XPC mini X200 можно существенно расширить, обеспечив поддержку четырехъядерных ЦП. Играть такой компьютер позволяет, но только теоретически. Много ли можно выжать из графического акселератора Intel GMA950? На деле только посмотреть, как выглядит та или иная игра, а о нормальной работе даже думать не стоит. Видеокарту из-за скромных размеров корпуса устройства установить не получится, да и шины PCI-Express под эти нужды не предусмотрено. Производителем такой компьютер позиционируется как медиацентр — некий декоративный ПК, который украсит гостиную и будет выполнять ограниченный набор задач, таких как запуск и просмотр DVD, выход в сеть посредством беспроводной связи, просмотр данных с внешних носителей (карт памяти или флеш-приводов). Работает рассматриваемая система достаточно тихо. Производитель предусмотрел грамотную систему охлаждения с использованием тепловых трубок для более эффективного отвода тепла. По желанию к Shuttle XPC mini X200 можно подключить телевизионную антенну или превратить в приемник радиосигнала. В комплекте поставляется сумочка для переноски и пульт дистанционного управления.

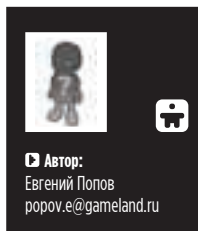
\$650



Выводы

Мы рассмотрели системы, которые достаточно сложно сравнивать между собой. Однако все они принадлежат к классу компактных настольных компьютеров. Поэтому мы решили отдать награду «Выбор редакции» лучшей игровой системе, а награду «Лучшая Покупка» вручить самому, на наш взгляд,

оптимальному предложению в категории «мультимедийный ПК». Таким образом, в классе игровых решений, безусловно, лидирует компания Shuttle, а отдельно хотелось бы отметить Shuttle SN27P2. В результате лучшим пользовательским решением был признан MSI MEGA mPC 945 — недорогого, но с богатым функционалом.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ХОРОШЕЕ НАСТРОЕНИЕ

ИЛИ КАК ПРАВИЛЬНО НАСТРОИТЬ ТЕЛЕВИЗОР

ПОКУПКА ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКОГО ЭКРАНА С ПОДДЕРЖКОЙ HD НАКЛАДЫВАЕТ НА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ НЕКОТОРЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА. ЕСЛИ РАНЬШЕ БЫЛО ПРОСТО ВСЕ РАВНО, КАКОЙ ТЕЛЕВИЗОР ИСПОЛЬЗОВАТЬ С ПРИСТАВКОЙ (ВСЕ РАВНО ЛУЧШЕ НЕ СТАНЕТ), ТО СЕГОДНЯ ВОПРОС ВЫБОРА ПАНЕЛИ ТРЕБУЕТ ТЩАТЕЛЬНОГО РАССМОТРЕНИЯ. ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ИГРЫ, НЕДОСТАТОЧНО ПРОСТО ПОДКЛЮЧИТЬ КОНСОЛЬ К ТЕЛЕВИЗОРУ. ОТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ЕЩЕ ТРЕБУЕТСЯ ПРОИЗВЕСТИ НАСТРОЙКУ!

Для получения качественного изображения на экране производитель должен разработать достаточно мощную техническую составляющую, а также учесть особенности человеческого зрения. Покупать телевизор, основываясь на одних только технических характеристиках и картинке в Интернете, — не слишком разумный шаг. Следует идти в магазин и выбирать панель, основываясь на личных предпочтениях. Если качество изображения вам нравится, то стоит сосредоточить внимание на этой модели телевизора. Постоянные анонсы современных технологий, способных улучшить изображение в разы, — это, прежде всего, маркетинговая политика. Даже профессионалы не могут сказать, действительно ли та или иная система революционна.

Очень часто бывает так, что технологии улучшения изображения от различных производителей идентичны друг другу. Просто называются по-разному. Существуют и разработки, способные стать абсолютно самостоятельными и незакрепленными за той или иной компанией. Таким примером может служить гребенчатый фильтр, известный как Digital Comb Filter, без которого вообще невозможно существование современных панельных телевизоров. Известно, что в телевизионном сигнале возникают пилообразные искажения, которые появляются от наложения телевизионных строчек на линию изображения. Так вот гребенчатый фильтр разделяет сигналы яркости и цветности, формируя однотонные изображения из трехцветной гаммы и черно-белого блока. Таким образом, убирается пресловутая лесенка на диагональных линиях, а изображение становится гладким.

Зачем это нужно?

Производители стараются привлечь на свою сторону потребителя не только путем внедрения собственных технологий улучшения изображения, но и специализированными меню настройки. Если пользователь может превратить текущую картинку, более интересную для себя за несколько секунд, то этого много стоит. Итак, зачем требуется производить дополнительную настройку телевизора после его покупки. Те, кто считают изображение купленного телевизора и без того чудесно, несколько заблуждаются, и тому есть несколько причин. Во-первых, производители специально перед продажей повышают уровень контраста до максимума (выставляют так называемый режим факела), чтобы изображение на витрине магазина казалось покупателю более привлекательным и сочным. Ну, а во-вторых, зрительные вкусы у всех разные — кому-то нравятся более мягкие тона, а кому-то повышенная контрастность. Тем более что просмотр телеканалов и игра — вещи совершенно различные. Впервые система калибровки появилась на компьютерных мониторах Macintosh и носила название ColorSync. Сегодня дисплеи от Apple используют систему сквозной коррекции ИСМ. Системы настройки телевизоров не далеко ушли от компьютерных собратьев, однако изготовители ТВ-панелей стараются максимально приблизить настроечное меню к потребителю, приближая все к банальному решению вопросов «нравится — не нравится». Конечно, нельзя считать, что это плохо, но и максимальное упрощение дает наименьшую эффективность при настройке качества изображения.

Подготовка к настройке

После того, как консоль подключена к телевизору, следует переходить к настройке. Преварительно рекомендуем изучить меню на наличие уже предусмотренных производителем рабочих профилей. Это могут быть режимы «Стандартный», «Игра», «Кино», «Компьютер». Необязательно ориентироваться по названиям — выбирайте понравившийся глазу. Например, если игрового профиля не имеется, то можно оставить и режим настроек, рассчитанный на просмотр кино. Игровой режим меняет настройки телевизора таким образом, чтобы обеспечивать максимально качественное и динамичное изображение. Кинорежим обеспечивает более

мягкие цвета. Это объясняется старанием производителей эмулировать систему работы экрана кинотеатра. Режим «Стандартный», который есть практически в каждом меню современного телевизора. Он, в свою очередь, обеспечивает более сочные цвета и детальность.

Теперь необходимо отключить все фирменные функции улучшения изображения. В дальнейшем их можно будет включить, а сейчас это необходимо для более точной настройки. Следует не забыть включить в меню именно тот порт, к которому подключена консоль (использовать желательно только HDMI или DVI; в крайнем случае — компонент). Все регуляторы параметров контрастности, яркости, насыщенности и четкости требуется перевести в среднее положение (значение по умолчанию). Теперь можно переходить к самому процессу настройки.

Оптимизация изображения

В идеале следовало бы подключить телевизор к компьютеру, благо современные технологии и наличие DVI позволяют это сделать. Таким образом, пользователю будет доступна возможность работы с программным обеспечением. А там можно было бы воспользоваться аппаратными калибраторами, но зачастую их цена может составлять половину стоимости дорогой ЖК-панели, так что мы будем осуществлять данную процедуру на глазок.

В процессе настройки нам потребуются три настроечные картинки. Их можно найти на нашем компакт-диске. Чтобы вывести их на экран телевизора, потребуется записать их на диск или карточку памяти, а затем открыть средствами консоли.

Первая картинка разделена на два поля — черное и белое. На каждом из полей нанесены цифры. Теперь необходимо выкрутить контрастность на максимум, а яркость убрать до минимальной отметки. Таким образом, должен получиться полностью черный фон. Теперь в меню телевизора требуется постепенно увеличивать яркость до тех пор, пока нельзя будет увидеть большую часть чисел на черном фоне. Отметим, что сам фон должен оставаться полностью черным без серого оттенка. Далее необходимо осуществить ту же манипуляцию, но для белого фона. В результате достигается некоторый баланс — высокая контрастность приводит к исчезновению цифр на белом фоне, а низкая — к исчезновению цифр на черном. Теперь следует уделить внимание яркости. Доводить этот параметр следует до тех пор, пока не будет видно хотя бы смутно столбцы цифр белого оттенка, однако в данном случае лучше опираться на собственные ощущения. Следует обратить внимание на то, что при настройке необходимо постоянно давать глазам отдых. Естественно, в попытке разглядеть цифры и тому подобное глаза пользователя испытывают потрясающее напряжение. Для более точной настройки и ради безопасности зрения важно каждые 3–5 минут отвлекаться от телевизора. Когда яркость и контрастность определены, следует перейти к рассмотрению естественности отображения цветов.

Следующая картинка — это настроечная таблица. Она служит для проверки корректности работы блока цветности. С помощью регулятора насыщенности необходимо выставить наиболее приятный для глаз уровень. Здесь важно следить за тем, чтобы соблюдалась корректность перехода из цвета в цвет, а разделение между секторами должно быть четким, без смазанных краев и перехлестов. Следует особое внимание уделить желтому и красному сектору. Они должны быть насыщенными, но не напоминать оранжевый или коричневый тон. При возникновении помех и проверьте соединительный кабель между источником и телевизором, если регулировка насыщенности дисплея не помогает.

На последней картинке изображена гребенка четкости в ЧБ-таблице. Между штрихами черного и белого цветов не должно быть переливов и размытостей. Теперь можно по желанию включить дополнительные функции улучшения картинки, предусмотренные производителем, вновь подключить консоль и наслаждаться игровым процессом.

1 Калибратором Pantone ColorVision Spyder2 пользуются сотрудники нашей тестовой лаборатории для калибровки и тестирования мониторов. Его можно использовать для настройки и телевизора, если подключить калибратор к ПК.

2 Популярность консоли Sony PlayStation 3 обусловлена также наличием привода Blu-Ray. В результате помимо игр пользователь может наслаждаться высококачественным качеством видео нового поколения. Перед просмотром Blu-Ray рекомендуем настроить телевизор!

3 Компания Microsoft уделила внимание настройке телевизора для работы с XBOX 360. Как сообщается службой поддержки, при подключении приставки могут появляться некоторые проблемы с изображением. Подробная инструкция по устранению неполадок представлена на сайте производителя.

4 Плохо настроенный телевизор не порадует своего пользователя правильной цветопередачей. Границы между цветами будут нечеткими, да и сами краски будут не такими насыщенными.

5 Даже черно-белые телевизоры с электронно-лучевой трубкой требуют настройки. Мы же воспользовались такой таблицей для настройки четкости. При желании ее можно применять для определения качества отображения черного и белого цветов.

6 Некоторые компании производящие телевизоры, делают интерфейс меню настройки ближе к пользователю. Например, предлагается на выбор несколько картинок, различных по цветовым характеристикам. Наблюдатель может выбрать самую лучшую на его взгляд. Фактически, изображение, отвечающее его личным предпочтениям. Точно так же поступают и со звуком.

ДОСТОИНСТВА И НЕДОСТАТКИ ПЛАЗМЕННЫХ И ЖК-ПАНЕЛЕЙ

ЖК-панели	Преимущества
	<ul style="list-style-type: none"> - Высокие показатели яркости, контрастности и цветовой интенсивности - Проверенная временем технология - Широкий угол обзора, в том числе и по вертикали - Высокий рабочий ресурс. После 60 тыс. рабочих часов заменяется только лампа подсветки - Низкая рабочая температура препятствует выгоранию экрана - Низкое энергопотребление
плазменной панели	<ul style="list-style-type: none"> - Большое количество оттенков, более натуральная цветонасыщенность - Более глубокое отображение черного цвета - Более естественная передача динамического изображения - Размеры экрана ограничены только фантазией производителя - Доступность

Производить настройку панели следует с учетом особенностей формата телевизора

Недостатки
<ul style="list-style-type: none"> - Высокая контрастность основных цветов подавляет полутон и оттенки - Проблема остаточного изображения, появления шлейфа - Возможность выгорания пикселей - Дороговизна производства

- Высокая рабочая температура
- Выгорание участков на матрице
- При небольшом расстоянии от поверхности экрана видна зернистость изображения.
- Невысокое время жизни самого экрана — всего 30000 часов. Если использовать панель по 8 часов в день, то ориентировочно замену придется произвести через 9 лет после покупки

1



2



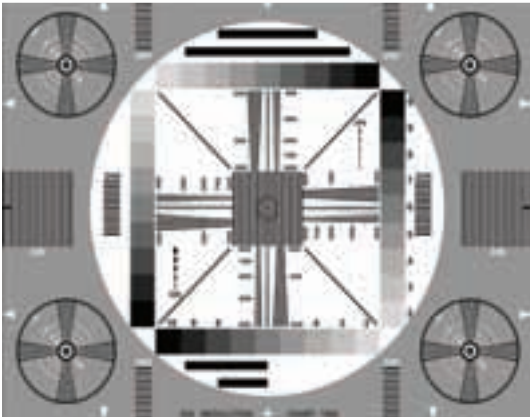
4



3



5



6



ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ ФОРМУЛА

СЕМЕЙСТВО МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ BLITZ И MAXIMUS ОТ ASUS

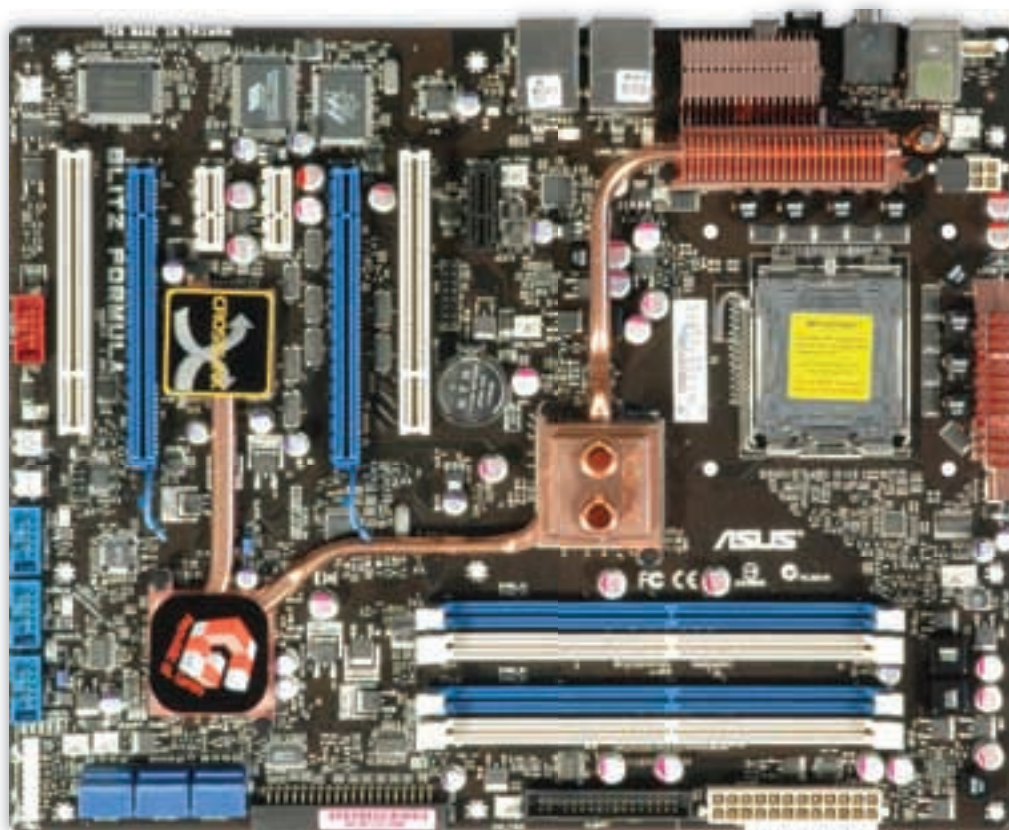
ЛИНЕЙКА СИСТЕМНЫХ ПЛАТ ПОД НАЗВАНИЕМ REPUBLIC OF GAMERS ОТ КОМПАНИИ ASUS СОВСЕМ НЕДАВНО ПОПОЛНИЛАСЬ НОВЫМИ РЕШЕНИЯМИ. ПОМИМО УЖЕ ИЗВЕСТНЫХ STRIKER, COMMANDO И CROSSHAIR В СЕРИИ ПРЕДСТАВЛЕНЫ ПЛАТФОРМЫ НА БАЗЕ ПОСЛЕДНЕГО ЧИПСЕТА ОТ INTEL - ПЛАТЫ BLITZ И MAXIMUS. ОНИ СУЩЕСТВУЮТ В ДВУХ ИСПОЛНЕНИЯХ – FORMULA И EXTREME. КАТЕГОРИЯ EXTREME ПРЕДСТАВЛЯЕТ КАРТЫ С ПОДДЕРЖКОЙ СТАНДАРТА ПАМЯТИ DDR3. В ОСТАЛЬНОМ, ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ НЕКОТОРЫХ ФУНКЦИЙ BIOS, EXTREME И FORMULA МЕЖДУ СОБОЙ ПРАКТИЧЕСКИ НЕ РАЗЛИЧАЮТСЯ.

ASUS BLITZ FORMULA

Начнем мы наш обзор с платы под названием ASUS Blitz Formula. Прежде всего, стоит учесть, что такое решение предназначено для настоящих фанатов компьютерного железа и энтузиастов всех мастей, а поэтому не стоит удивляться столь высокой цене. Во-первых, всем известна строгая ценовая политика ASUS, а во-вторых, за эти деньги покупатель получает более чем интересную реализацию системной платы с потрясающей комплектацией. Все сопроводительные материалы упакованы в отдельный бокс. Помимо набора шлейфов и переходников в комплекте можно обнаружить: детали для подключения жидкостного охлаждения, пару специальных вентиляторов, внешнюю аудиокарту, модуль LCD-Poster с ЖК-экраном, резиновые подставки и полную версию игры S.T.A.L.K.E.R. на DVD. Резиновые подставки сотрудников тестовой лаборатории особенно порадовали – их можно подкладывать под платформу, когда система собирается на столе. Вентиляторы устанавливаются на радиаторы для более эффективного охлаждения, а дополнительный модуль с экраном подключается к материнской плате с внешней стороны и при старте системы показывает ее текущее состояние. С платой ASUS Blitz Extreme поставляется еще и три термодатчика, которые пользователь может прикрепить по своему усмотрению. В случае с ASUS Blitz Formula покупатель такой радости лишен. Отдельного внимания заслуживает система охлаждения. В данном случае производитель установил на северный мост чипсета медный водоблок, который соединен посред-

ством тепловой трубки с радиаторами на схемах питания, южном мосту и специализированном чипе Crosslink. Стоит отметить, что даже при серьезном разгоне и внушительном повышении частоты FSB температура держится в разумных пределах, что характеризует всю систему охлаждения, установленную производителем, исключительно с хорошей стороны. Что касается графической подсистемы, то на плате предусмотрено два разъема PCI-Express X16. Графические адаптеры фиксируются в них с помощью пластиковых защелок.

Дополнительный чип Crosslink, о котором уже упоминалось ранее, установлен инженерами для того, чтобы расширить возможности набора логики Intel P35. Таким образом, при установке одновременно двух графических плат происходит распределение линий – по восемь на каждый слот. В принципе, производитель рекомендует использовать адаптеры ATI Radeon в режиме Crossfire, однако при помощи модифицированного программного обеспечения можно добиться поддержки SLI от NVIDIA. Помимо слотов для видеокарт на ASUS Blitz Formula установлены три PCI-Express X1, один из которых используется для подключения внешней аудиоплаты Supreme FX II. Благодаря южному мосту Intel ICH9R платформа поддерживает шесть портов SerialATA II и позволяет объединить жесткие диски в RAID-массивы уровня 0, 1, 5 и 10.



\$320



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

Тестовый стенг

Процессор: 3.00 ГГц, Intel Core 2 Duo E6850
Кулер: система водяного охлаждения Ice Hammer Niagara
Память: 2 x 1024 Гбайт, Kingston HyperX DDR2-800
Видеокарта: ASUS Radeon EAX1900XTX
Винчестер: 80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 rpm
Блок питания: 1010 Вт, FSP Epsilon 1010
Операционная система: Microsoft Windows XP Professional SP2, версия 5.1.2600

ХАРАКТЕРИСТИКИ

	ASUS Blitz Formula	ASUS Maximus Formula
Поддерживаемые процессоры:	Intel Pentium 4, Intel Pentium D, Intel Pentium EE, Intel Celeron-D, Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Quad	Intel Pentium 4, Intel Pentium D, Intel Pentium EE, Intel Celeron-D, Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Quad
Чипсет:	Intel P35 (северный мост) + Intel ICH9R (южный мост)	Intel X38 (северный мост) + Intel ICH9R (южный мост)
Память:	8 Гбайт макс. DDR2 533/667/800/887/1066	8 Гбайт макс. DDR2 533/667/800/1066/1200
Разъемы PCI-E:	2 x PCI-Express X16, 3 x PCI-Express X1, 2 x PCI 2.0	2 x PCI-Express X16, 3 x PCI-Express X1, 2 x PCI 2.0
Носители:	1 x IDE, 1 x FDD, 6 x SATA	1 x IDE, 1 x FDD, 6 x SATA
Порты расширения:	12 x USB (6 встроенных + 6 дополнительно), 2 x FireWire (1 встроенный + 1 дополнительно)	12 x USB (6 встроенных + 6 дополнительно), 2 x FireWire (1 встроенный + 1 дополнительно)
Звук:	внешняя плата Supreme FX II на базе кодека AD1988B, High Definition Audio 7.1	внешняя плата Supreme FX II на базе кодека AD1988B, High Definition Audio 7.1
Форм-фактор:	ATX, 245x305 мм	ATX, 245x305 мм

ASUS MAXIMUS FORMULA

Решение ASUS Maximus можно приобрести аж в трех вариантах: Extreme, Formula и Formula Special Edition. Если Formula и Extreme различаются между собой типом поддерживаемой оперативной памяти и системой охлаждения, то Formula Special Edition – это вариант с разъемом под DDR2 и водоблоком на северном мосту. Ниже речь пойдет о самой доступной модели, а именно ASUS Maximus Formula. Эта плата, так же как и ASUS Blitz Formula, собрана на текстолите черного цвета, на фоне которого сильно выделяется медная система охлаждения. На этот раз всего лишь трехкомпонентная. Дело в том, что чипсет Intel X38 поддерживает работу одновременно двух графических адаптеров по умолчанию и потребность мастерить дополнительные чипы с поддержкой PCI-Express отпала сама собой. Интересно, что вместо водоблока на северном мосту используется обыкновенный радиатор, совмещенный еще с тремя аналогичными. Вместе они как бы ступенчато возвышаются друг над другом. Даже без дополнительных вентиляторов или жидкостного охлаждения такой кулер весьма неплохо справляется со своей задачей. Если этого покажется мало, в комплекте есть дополнительные турбинные нагнетатели. При желании с их помощью можно увеличить эффективность системы, но уровень шума будет достаточно высок. Стоит отметить, что на заднюю панель выведен еще и дополнительный алюминиевый радиатор. Задняя панель – это вообще отдельная тема для разгово-

ра. В погоне за прогрессом производитель лишил пользователя LPT- и COM-разъемов. Также нет PS/2-разъема для подключения мышки. Зато есть порты USB 2.0 в количестве 6 штук, выведен порт Firewire, а также оптический и коаксиальный SPDIF-выходы. По традиции, плата сохранила обратную совместимость со старыми блоками питания и позволяет использовать их под разъем 20+4. Для подключения корпусных вентиляторов на плате распаяно семь свободных коннкторов. Жестких дисков можно подключить всего восемь штук – пару через IDE-выход, а остальные через разъемы SATA. Плата ASUS Maximus Formula оснащена восьмиканальным звуком формата Intel High Definition Audio. Здесь в качестве кодека используется чип AD1988B, который смонтирован на отдельную звуковую плату. Тем, кто покупает более мощный звуковой контроллер, просто не потребуется устанавливать Supreme FX II. На ASUS Maximus Formula не предусмотрено перемычек, а обнуление CMOS осуществляется при помощи соответствующей кнопки на задней панели. Эту кнопку можно заблокировать специальным переключателем на плате. Настройки BIOS для большинства плат серии идентичны. Система ввода/вывода основана на версии AMI BIOS – ее объем равен 16 Мбит. Здесь есть все необходимое для оптимизации работы оборудования. Настройки частот, таймингов и напряжений находятся в меню Extreme Tweaker. Здесь же предусмотрена функция автоматического разгона как всей системы, так и процессора в отдельности.

\$335



РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Тесты / Наименование	ASUS Maximus Formula	ASUS Blitz Formula
3DMark'06, 1280x1024, Default Settings	9445	9442
Call of Duty 2, 1280x1024, No AA, No AF	79	78
Quake 4, 1280x1024, No AA, No AF	111	109
Prev, 1280x1024, No AA, No AF	86	86
Кодирование видео DivX 6.6	1:22	1:25
Кодирование аудио Lame 3.98	2:14	2:11

Артефакт номера



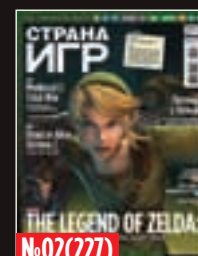
WoW Collector's Edition

На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штукавина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно выдыхал: «Вот это да! Артефакт!». У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу retro@gameland.ru.

Самая популярная в мире MMORPG поступила в России в продажу вовремя – благодаря компании «Софт Клуб», представляющей в России интересы Vivendi и Blizzard. Так как наш журнал очень любит Warcraft в любых его проявлениях, а дата релиза игры более-менее соответствовала моему дню рождения, то к нему мне досталось специальное подарочное издание World of Warcraft, дорогое и выпущенное ограниченным тиражом. К собственно диску с игрой прилагаются подписка на один месяц игры, толстая книжка с артом и DVD с материалами о создании World of Warcraft. Кроме того, в самой игре владельцам коллекционного издания доступен уникальный пет.

Юмор ситуации в том, что подарок я принял, поблагодарил и... положил увесистую коробку (весит черт знает сколько) на полку. Времени на MMORPG у меня не было. Вспомнил я об игре совсем недавно, когда хотел поставить себе на ноутбук что-нибудь, чтобы убить лишние два дня в Лос-Анджелесе. Естественно, что ими дело не ограничилось, и вот теперь коллеги каждый день имеют честь видеть меня злым и невыспавшимся. И вынуждены отвечать на мои дурацкие вопросы о многопользовательских ролевых играх.

Влагелец:
Константин Говорун,
wren@gameland.ru



№02(227)
Год назад

Тема номера:
The Legend of Zelda:
Twilight Princess

Сенсация! Линк – оборотень!



№02(179)
Три года назад

Тема номера:
Nintendo DS против Sony PSP

Великая битва пластилиновых портативных консолей.



№02(131)
Пять лет назад

Тема номера:
SimCity 4

Что нам стоит дом построить?



№02(83)
Семь лет назад

Тема номера:
Grandia II

Главная JRP для
Sega Dreamcast.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!

Ретроконкурс 02

ИГРЫ ДЛЯ XBOX

Конкурс! Конкурс! Ваша задача: изучить скриншоты на этой странице и вспомнить, из каких игр они взяты. Призы, выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретроконкурс посвящен играм для первой Xbox, а разыгрываем мы подборку уморительных фигурок Мастер Чифа из Halo. Ответы, как всегда, присылайте на retro@gameland.ru или почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретроконкурс №02», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес. Не знаете все игры? Не беда, угадывайте сколько знаете. В этом случае вы тоже можете получить приз. Удачи!



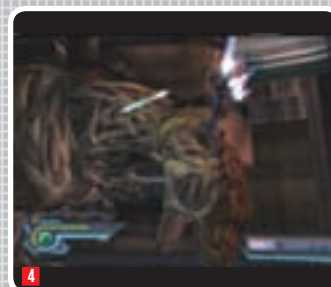
Спешите! В конкурсе примут участие ответы, присланные до 15 февраля. Торжественное подведение итогов состоится в 07(256) номере «Страны Игр».



Правильные ответы

23-й ретроконкурс, номер 21(246)

- 1 – Resident Evil Code: Veronica (2000)
- 2 – Ecco the Dolphin: Defender of the Future (2000)
- 3 – Shenmue (2000)
- 4 – Power Stone 2 (2000)
- 5 – Headhunter (2001)
- 6 – Giga Wing (2000)
- 7 – Half-Life (2001)
- 8 – Sonic Adventure (1999)
- 9 – Mortal Kombat Gold (2000)



Подведем итоги!

Приз двадцать третьего ретроконкурса, фигурка Соры из Kingdom Hearts, отправляется в Рязань к знатоку ретроигр Алексею Богатыреву. Поздравляем победителя! Удачи всем участникам текущего конкурса!

Deus Ex

ЖАНР:
ROLE-PLAYING

ПЛАТФОРМА: PC, PS2

РАЗРАБОТЧИК:
ION STORM

ИЗДАТЕЛЬ: EIDOS

ГОД ВЫХОДА: 2000



Автор:
Андрей Шилонов
skaarjd@gameland.ru

1 Кажется, что вот-вот пойдут дожди... Но нет, в Deus Ex дождя не будет. Вообще. Ни в одном кадре.

2 В зависимости от ранений, у нас могут отказать руки или ноги. Попадание в голову почти всегда смертельно.

3 Опытный агент-хакер может взломать что угодно, от банкоматов до охранных видеокamer. Хотите почитать чужую электронную почту? Легко.

Deus Ex — шпион в среде компьютерных игр, секретный агент, внедренный в индустрию с единственной целью: коварно притворившись представителем жанра role-playing, завладеть умами и сердцами аудитории. Это игра-призрак. В ней есть что-то от Thief, что-то от System Shock, ее можно принять за 3D-action, за action-adventure, за stealth-action... При желании вы найдете в ней почти все, что только видели в киберпанке. Но при всем многообразии «с одного взгляда узнаваемых» черт, Deus Ex остается единственным и неповторимым (далеко не идеальное продолжение это подтверждает). Позвольте игре раскрыть себя. Ее темная и непонятная душа прячется где-то в недрах игрового процесса, на стыках серых текстур, под мегабайтами немаловажной сюжетной информации. Поначалу все просто, как и должно быть в гениальном произведении. Мир страдает от нищеты, террористов, эпидемий. Повсюду царит запустение, хаос, разруха. Но brave агент антитеррористической организации UNATCO, киборг нового поколения, способен решить все проблемы... или развалить цивилизацию окончательно. Уж как повезет. При прохождении игрок обнаруживает, что герой может быть как Терминатором, так и Солидом Снейком, благо дизайн уровней да разнообразие доступного вооружения позволяют не только идти напролом через парадные двери, дабы усеять свой путь бесчисленными трупами недругов, но и осторожно заходить с тыла, использовать каждый темный угол, чтобы закончить игру без лишних убийств. Формально ролевые элементы выражены одиннадцатью характеристиками, отвечающими за навыки героя, вроде плавания, хакерства и прочих полезных в хозяйстве талантов. Кроме того, герой способен произвести апгрейд той или иной части тела, получив соответствующую сверхспособность. Так усовершенствование ног может сделать вас быстрым или бесшумным, а аугментация рук позволит выбрать, стать ли мастером рукопашного боя, или научиться поднимать предметы тяжелее собственного веса. Взять все сразу по понятным причинам не получится (тело киборга не резиновое), а потому игроку постоянно приходится решать, какие способности поставить, а про какие забыть сразу. Задействованные способности расходуют биоэнергию, здешнее подобие маны, что превращает их в гремучую смесь из перков и магических заклинаний. Если этого покажется мало, в ваших услугах система усовершенствования всех видов доступного оружия. Здесь из самого слабого, едва работающего пистолета при желании можно собрать скорострельную машинку для убийств, из которой даже ни черта не понимающий в огнестрельном оружии агент, с трясущими руками и с глазами в разбег, сможет сделать хоть один прицельный выстрел в голову. Но Deus Ex не был бы великой ролевой игрой, если бы форму не снабдили достойным содержанием. Оставим философские рассуждения о проблемах социальных, моральных, нравственных, этических... Взглянем на произведение с точки зрения игрового процесса. Помочь NPC или нет, спасти одних, убить других, кого ограбить, кому отдать деньги (а ведь повлияв на судьбу персонажей, мы сможем много позже увидеть последствия своих поступков). Пять способов открыть дверь, три способа переплыть залив. Выбор всегда и во всем. И это хорошо.



Frankenstein: Through the Eyes of the Monster

ЖАНР:
ADVENTURE

ПЛАТФОРМА: PC, SATURN

РАЗРАБОТЧИК: INTERPLAY

ИЗДАТЕЛЬ: INTERPLAY

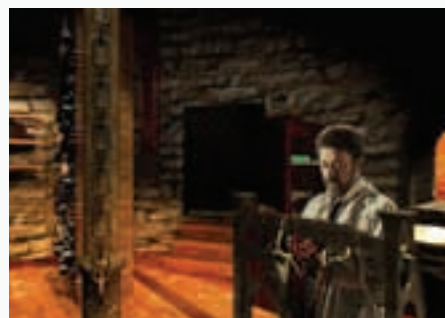
ГОД ВЫХОДА: 1995



Автор:

Андрей Шилонов
skaarjd@gameland.ru

«Интерактивный ужастик» и очередной последователь непотопляемого Myst, основанный на классическом романе Мэри Шелли «Франкенштейн». Все вы знаете эту историю, даже если никогда не держали культовую книгу в руках. «Франкенштейн» в жанре ужасов давно стал именем нарицательным, все равно что «Шумахер» в жанре автогонок. Кого удивит существование игры, непосредственно связанной с фамилией полусумасшедшего ученого? Но оцените мрачное изящество замысла: нам предлагают побывать не в образе фанатичного доктора, а в шкуре монстра. Того самого, собранного из останков человеческих тел. Скажете, тоже не новость? Но не забывайте, что перед нами не экшн, не платформер, а самый настоящий квест, с кропотливым исследованием темных уголков кошмарного замка, с чтением пожелтевших рукописей и поэтапным запуском таинственных механизмов. Если относительно новый «Шорох» показался вам страшным, за старенького «Франкенштейна» лучше вообще не садиться. Здесьняя атмосфера, пропитанная трупным смрадом чудовищных экспериментов, раздавит неподготовленный разум. Сильные духом скептики скажут: «Чем же нас может поразить произведение 95-го года?» Что ж, возможно, возраст сыграл с монстром злую шутку, и далеко не идеальное творение Interplay растеряло остатки былого шарма. Единственный способ проверить — раздобыть эту игру сегодня, чтобы вновь примерить личину чудовища, распахнуть глаза и восстать под звук безумного крика «Он живой! Живой!».



Batman Forever

ЖАНР:
ACTION, BEAT-'EM-UP

ПЛАТФОРМА: SNES, GAME BOY, MEGA DRIVE, GAME GEAR, PC

РАЗРАБОТЧИК: ACCLAIM (SNES, GAME BOY, MEGA DRIVE), PROBE (GAME GEAR, PC)

ИЗДАТЕЛЬ: ACCLAIM

ГОД ВЫХОДА: 1995

В году 1995-м для Бэтмена наступили тяжелые времена. Новую часть приключений «темного рыцаря» снял не Тим Бертон. Получился не самый провальный, но и не самый удачный фильм. На этом судьба-злодейка не успокоилась. Оказалось, что лучший способ «запить» пресное кино — потешить себя покупкой одноименной игры, традиционно подоспевшей на всевозможные платформы. «Что-то ты совсем заигрался, — скажете вы. — Игры помutilи твой разум. Batman Forever был редкостным отстоем, зачем ты притащил его в «Ретро»?» Все не так просто. Не так страшен Бэтмен, как малюют его отдельные обозреватели. Поверьте, он мог быть гораздо, гораздо хуже. Правда в том, что после отличного Batman Returns многие ждали повторения чуда, а чуда не произошло. В этот раз SNES повезло меньше всех — здешнее управление по достоинству оценить способны лишь истинные мазохисты. Но у игры есть свои положительные качества. Дайте ей время, и она их раскроет. Ведь в отличие от авторов фильма, разработчики не стали дожидаться трагических событий под куполом цирка, а вручили нам напарника с самого начала. Хотите — проходите всю игру от лица Робина. Или посадите за второй геймпад друга и играйте вдвоем. Упорство и труд помогут обнаружить недурную боевую систему, секретные гаджеты и прелести замечательного режима training mode, позволяющего играть за любого виденного в одиночной кампании злодея. Неудивительно, что игра нашла своих поклонников.





Автор:
Иван «сисеро» Богнар
cicero@gameland.ru

РЕЖИССЕР

ТОМАС ЛАНГМАНН

ФИЛЬМОГРАФИЯ:
ОТСУТСТВУЕТ



Этот человек, чья фамилия вызывает острые гастрономические ассоциации у любого, кто хоть немного знаком с узбекской кухней, родился 24 мая 1971 года в Париже. Ему, наверное, на роду было написано стать киношником. Отец Томаса — режиссер Клод Берри, а в дядьках два продюсера: Поль Рассам (в частности, приложивший руку к эпической ленте Оливера Стоуна «Александр») и Жан-Пьер Рассам. Словом, мальчик рос в окружении парижской богемы. Догадаетесь, какое ремесло он выбрал? Слесарь-сантехник? Мимо. Профессор ботаники? Тоже нет. Лангманн, как это ни удивительно, стал актером и продюсером. Уже в восемь лет он попробовал себя в лицедействе (в фильме своего отца), втянулся и с тех пор снялся в 18 картинах. А вот в 1999 году Томас впервые оказался в роли продюсера, вернее, его ассистента для фильма «Астерикс и Обеликс против Цезаря». А все потому, что самим продюсером был... Клод Берри, папа нашего героя. Удивительное стечение обстоятельств, не находите? История повторилась и на съемках «Астерикс и Обеликс: Миссия Клеопатра», после чего Томас пустился в свободное плавание по малоизвестным у нас картинам (например, «Два нуля» и «Полный привод»). И вот, наконец-то Лангманн сел в режиссерское кресло, да еще сам написал сценарий и выступил в роли сопродюсера фильма «Астерикс на Олимпийских играх». На этот раз без папы.

ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



АСТЕРИКС НА ОЛИМПИЙСКИХ ИГРАХ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 30 ЯНВАРЯ

ЖАНР: КОМЕДИЯ
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: ASTERIX AUX JEUX OLYMPIQUES
РЕЖИССЕР: ФРЕДЕРИК ФОРЕСТЬЕ, ТОМАС ЛАНГМАНН
В РОЛЯХ: ЖЕРАР ДЕПАРДЬЕ, АЛЕН ДЕЛОН, КЛОВИ КОРНИЛА, ХОСЕ ГАРСИЯ
ПРОИЗВОДСТВО: ФРАНЦИЯ, ИСПАНИЯ, ГЕРМАНИЯ, CANAL+
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: НЕ ОБЪЯВЛЕНА

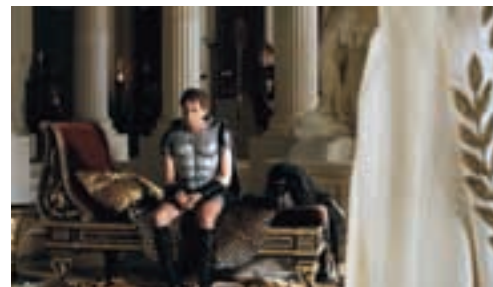


Порой поп-культура превращает вещи с ног на голову. Покажите школьникам знак «*» и потребуйте назвать его. Рискуете услышать смелые предположения «звездочка», «снежинка» и даже абсурдное «сноска». Но стоит лишь намекнуть, что таинственный символ, вызываемый магическим заклинанием «шифт плюс восемь», в кругах интеллектуалов зовется *астериском*, как вас незамедлительно поправят: «Может, Астерикс?». Да, имя галла, задуманное как каламбур, стало гораздо известнее своего лингвистического родителя. Еще бы, серия комиксов, на которых выросло не одно поколение французских (да и не только) ребятшек, восемь мультипликационных фильмов и два художественных — это уже легенда. Вагончик игр на всяческих платформах от NES и Wii, конечно же, прилагается.

Тем, кто последние полвека жил в таежной деревушке, наверное, стоит узнать предысторию. Рене Госинни, французский журналист, художник и писатель, в 1955 году совместно с Альбером Удерзо открывает издательство

Edifrance. Рене занял почетный пост директора, а Альбер стал художественным директором. Издательство выпускало комиксы, и в 1959 в продажу поступил первый номер журнала Pilot. Знаменит он тем, что в нем впервые появились Астерикс и Обеликс — два вымышленных галла, которые чуть ли не в каждом выпуске борются с самим Гаем Юлием Цезарем. Римская империя, дескать, уже захватила всю Галлию, и только одна деревушка, в которой и прописаны наши герои, не сдастся ни в какую. Весь секрет в том, что в деревне живет друид Панорамикс, готовящий волшебное зелье. Уж не знаю, из чего он его варит (ЛСД, тапки, фен? Секрет знает он один), но галлы, хлебнув всего поварешку, дичают, набираются невиданных сил и избивают римских легионеров как второклашек. Трудно сказать, почему приключения Астерикса и Обеликса стали так популярны. То ли дело в здоровом юморе, который понятен и детям и взрослым. То ли в патристических чувствах самих французов, гордых за своих галльских предков, которые так ловко дают отпор захватчикам. А может, просто

потому, что комикс начинается на букву «А» и всегда идет в самом начале журнала. Как бы там ни было, с 1961 года Астерикс и компания стали появляться в отдельных книгах-сборниках, с 1967 — в мультфильмах, а с 1999 — в художественных лентах (все они, кстати, удачно подхватили дух сериала и одинаково интересны как детям, так и взрослым). В кинотеатрах вот-вот должна появиться новая картина, «Астерикс на Олимпийских играх». Неразлучная парочка галлов, как ясно из названия, отправляется на Олимпийские игры (не в Пекин, как Марио и Соник, а в Грецию), чтобы переплотить римских спортсменов. Вот только греческие судьи запрещают использовать волшебное зелье, так что галлам придется постараться (если они не придумают, как обхитрить допинг-контроль). Обеликса сыграет, как и раньше, Жерар Депардьё, а вот роль Астерикса перешла к Клови Корнила. Зато Цезарем в этот раз назначен Аллен Делон, который, ясное дело, не пьет одколон. Рука об руку с фильмом, но за отдельные деньги, идет игра по лицензии, которая будет опубликована на DS, PC, PS2 и Wii.



ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



РЭМБО IV

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 24 ЯНВАРЯ

ЖАНР:	ЭКШН, ДРАМА
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	RAMBO
РЕЖИССЕР:	СИЛЬВЕСТР СТАЛЛОНЕ
В РОЛЯХ:	СИЛЬВЕСТР СТАЛЛОНЕ, ДЖУЛИ БЕНЦ, СЭМ ЭЛЛИОТТ, МЭТТЮ МАРСДЕН
ПРОИЗВОДСТВО:	США, MILLENNIUM FILMS
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕНА



Говорят, кинематограф способен извратить хорошую идею, особенно в погоне за прибылью. Вот вам самый очевидный пример. В 1972 году в свет вышел роман Дэвида Моррелла «Первая кровь». В нем речь шла о бывшем фронтовике Джоне Рэмбо, который вернулся из Вьетнама, но не смог приспособиться к мирной жизни, сорвался и перестрелял несколько представителей законной власти. Моррелл поднял сразу несколько важных вопросов: и право государства превращать человека в орудие войны, и адаптация бывших военных, и отношение общества к ним. Кинокартина «Первая кровь» с Сильвестром Сталлоне в главной роли оказалась куда мягче. Сталлоне, который сам внес поправки в сценарий, старался сделать персонажа гуманнее, пытался оправдать его. Как бы там ни было, фильм, как и первоисточник, предоставлял зрителю пищу для размышлений. Вторая часть кинопождений Рэмбо оказалась куда менее замысловатой: главного героя вновь отправляют во Вьетнам, чтобы найти и спасти американских военнопленных. Увы, о размышлениях на заданную тему пришлось позабыть, а зритель остался один на один с экшном, пусть и ладно скроенным. «Рэмбо 3» окончательно помахал ручкой здравому смыслу, зато число взрывов, выстрелов и покойников в кадре возросло. Вырождение сериала на лицо. Но надежда еще есть: Сильвестр Сталлоне добился своего, и уже совсем скоро на экраны выйдет «Рэмбо IV».

Причем Дэвид Моррелл назвал сценарий впечатляющим и отлично проработанным. По сюжету, здание корпуса ООН, в котором находится и сам Рэмбо, захватывает группа исламских террористов, а среди них оказывается приемный сын Джона. Ох, простите, от этого сюжета отказались еще в 2005 году. Тогда так: Рэмбо и его друг индеец-навахо спасают похищенную дочь Джона. Ой, и это не то... Запутаться немудрено, четвертая часть за каких-то три года сменила несколько сценариев и шесть названий: Rambo IV, End of Peace, Holy War, In the Serpent's Eye, Pearl of the Cobra, Rambo to Hell and Back и John Rambo. Итог — лаконичное Rambo, простенько и со вкусом. Сталлоне намерен вновь порадовать нас возвращением к серьезному сюжету, ведь в написании оно-го Сильвестру помогал сам Дэвид Моррелл. Итак, группа христианских миссионеров обращается к Джону за помощью. Они, дескать, собираются доставить гуманитарную помощь в Бирму, и им нужен конвой. Но все идет наперекосяк, группа солдат берет несколько миссионеров в заложники, так что Рэмбо приходится собрать банду наемников и выручать заложников. Как видите, сценаристы отошли от классической схемы «один Рэмбо против всех». Во всяком случае, трейлеры предлагают как лихой экшн, так и душевные переживания Джона: «Live for nothing or die for something?»



И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

Как мы и сообщали вам пару месяцев назад, Тим Бёртон (создатель «Эдварда — руки-ножницы» и кукольной полнометражки «Кошмар перед Рождеством») в связке с Walt Disney Pictures работает над новым проектом, а именно картиной «Алиса в Стране Чудес» по мотивам фантазмагии Льюиса Кэрролла. Готичный стиль бёртоновских лент как раз под стать атмосфере этой сказки для детей и взрослых. Актерский состав пока неизвестен, зато при съемках будет использоваться модная нынче технология motion capture. Выход картины назначен на далекое будущее — 2010 год. Кроме того, Бёртон все еще собирается снять мультипликационный римейк своей собственной коротенькой ленты Frankenweenie, которая рассказывает о мальчике Викторе Франкенштейне, оживляющем своего песика.



А вот уже в июле 2008 на экранах должна появиться (барабанная дробь...) экранизация игры American McGee's Alice. Это значит, что нас ждет не просто готика а-ля Бёртон, а просто-напросто мрак по Американу МакГи. Ведь его игра перевернула историю Кэрролла с ног на голову, довела легкое безумство оригинала до полного абсурда. Алиса в окровавленном фарфуре размахивает хлыстом и спасает Страну Чудес, каково? Главную героиню сыграет Сара Мишель Геллар. В режиссерах у экранизации ходит Маркус Ниспел, который в прошлом году выдал на наш суд «Следопыта». Вот только Ниспел сейчас занят фильмом «Пятница, 13» (год выхода — 2009), поэтому слабо верится, что он сваяет «Алису» всего за полгода.



И еще одно подтверждение слухов, о которых мы упоминали несколько номеров назад. Режиссером Terminator Salvation: The Future Begins назначен-таки МакДжи, автор дилогии «Ангелы Чарли». Жаль, конечно, что не Кэмерон, но тоже не самый худший вариант. Также известно, что Warner Bros. планирует выпустить целую трилогию во вселенной «Терминатора», которая будет полностью посвящена борьбе человечества против машин в постапокалипсическом будущем. А вот слухи об участии в проекте Вина Дизеля будут подтверждены или опровергнуты ближе к весне, когда и начнутся съемки. Кроме того, ведутся переговоры с Кристианом Бэйлом, который должен сыграть не то Джона Коннора, не то терминатора, не то нового главного героя.

Вести с голливудской забастовки. Сценарист экранизации «Ангелов и демонов» Дэн Браун, Акива Голдсман, поспешил написать сюжет к 1 ноября, так что качество пришлось принести в жертву скорости. Режиссер картины Рон Ховард доволен результатом, а вот Sony Pictures — не особенно. А посему выход перенесли на 15 мая 2009 года. Роберта Лэнгдона, главного героя, кстати, сыграет Том Хэнкс, а над ролью Виттории Ветры, его компаньонки, якобы раздумывает Наоми Уоттс.

Банзай!
ЖИВЫЕ ПОДЖУЛЬКИ, ГЛАЗАМИ ИГРУШЕК



Автор:
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru

WEISS KREUZ

АНИМЕ: Weiss Kreuz ФОРМАТ: телесериал, 25 эпизодов РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Кисси Эгами, Каэзутoku Танахаси, 1998 СТУДИЯ: Studio DEEN НАША ОЦЕНКА: глянцанов

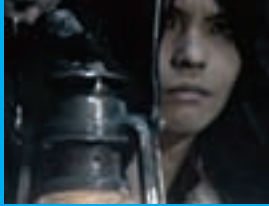
Weiss Kreuz — один из тех редких древних сериалов, о которых все вроде бы слышали, но никто толком не видел. Косплейные сценки по Weiss Kreuz с завидным постоянством ставятся на аниме-фестивалях, фанатские сайты исправно функционируют, но, кажется, само это аниме, как Неуловимый Джо, никому не нужно. Это и неудивительно: при всей его (сомнительной) популярности, Weiss Kreuz — один из самых нелепых и смешных детективных сериалов, когда-либо созданных в Японии. Впрочем, детективом Weiss Kreuz можно назвать лишь с двумя дополнительными прилагательными — «любовный» и «мелодраматический». В центре событий — четверо владельцев цветочного магазина, по ночам оборачивающиеся безжалостными и неуловимыми наемными убийцами, уничтожающими злодейство во всех его формах, а особенно в тех, до которых не может или не хочет добраться обычное полицейское правосудие. Все наши мальчики (по-другому этот бродячий цирк не назовешь) — умницы, красавцы, лапочки, и у всех за душой ну такие мучительные истории, что не любить их никак невозможно. Командует парадом Ая, молчаливый и задумчивый фехтовальщик, решивший во что бы то ни стало отомстить за свою сес-

тру, которая нынче лежит в «мистической коме». Второй человек в группе и формальный начальник — семнадцатилетний Оми, совсем юная, невинная душа. Его достоинства — в умении пользоваться компьютером (навык, недоступный прочим флористам) и в бытии блудным сыном исправившегося брата отвратительно-го главного злодея. Третий — бабник Ёдзи, бывший частный детектив с разбитым сердцем. Он не смог защитить любимую, и от горя решил волочиться за всеми остальными. Ёдзи соглашается только на те задания, где фигурируют красивые девушки старше 18 лет. Но самый крутой — футболист Кен, замечательный потому, что его характер может меняться в любую сторону по малейшей прихоти сценаристов. Бывший спортсмен, подставленный другом и бросивший карьеру из-за подложного скандала с азартными играми. В нынешней жизни распорядок Кена таков: утром — поливал цветы; днем — играл в футбол; вечером — убил двадцать три злодея. Каждого из мальчиков мучает отвратительное прошлое, и мрачный тон сериалу задает первая же минута первой серии, достойная того, чтобы рассказать о ней во всех подробностях. Итак: влюбленная парочка возвращается со свидания. Им хорошо вместе, они счастливы. Он провожает ее до



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете второй опенинг телесериала *Naruto Shippuuden*; российский трейлер полнометражного фильма «Полиция будущего: Восстание» (*Patlabor 2*); официальный музыкальный промо-клип короткометражного аниме *Candy Boy*; официальный музыкальный клип на песню *Daybreak's Bell* группы *L'Arc-en-Ciel*. Песня звучит в опенинге телесериала *Mobile Suit Gundam 00*.



На самом деле, в Weiss Kreuz угадываемых персонажи, и на картинках они выглядят чуточку хорошо. Но как же можно было так испортить аниме...



В Gluhen полностью изменился внешний вид героев, да и сюжет стал совсем иным. Остались только имена и характеры. Сможете разобраться, кто есть кто?

дома. Она целует его. Они прощаются. Она провожает его взглядом. Он оборачивается и машет рукой. Она машет в ответ и счастливо улыбается. На него падает объятый пламенем грузовик. Он умирает. Это не часть какого-то сквозного сериального сюжета, а так – зарисовочка о жизни, задающая тон дальнейшим эпизодам Weiss Kreuz. Ни у него, ни у нее не было имен, и они не играют ровно никакой роли в дальнейшем повествовании. Впрочем, основной сюжет Weiss Kreuz не менее фантастичен и нелеп. Ко второй половине он окончательно сходит с катушек: в кадре появляются наделившиеся Токио мутанты, расправиться с которыми предстоит, конечно, нашей четверке. Сериалу очень не хватает действительно интересных сцен; одна из серий заканчивается встречей героев с четверкой других, злодейских асасинов. Ты думаешь: «Ну, сейчас начнется, с предвкушением включаешь продолжение, только чтобы увидеть, как противники скажут: «Мы еще сразимся, но не сейчас, а позже! А пока победите-ка наших мутантов!» И таких idiotских эпизодов в сериале – пруд пруди. Очень запоминается, например, Ая, намерившийся сбить вертолет, метнув в него катану, и очень удивившийся, когда план не сработал. В довершение всего телесериал Weiss Kreuz еще и анимирован из рук вон плохо, и большую часть действия



Весной этого года стартует новое масштабное телевизионное продолжение легендарного «Макросса», который у нас демонстрировался как первая часть «Роботека». Сериал будет называться *Macross F* (сокращение от *Macross Frontier*), действие будет происходить через пятьдесят лет после событий оригинала, в 2059 году. Над сериалом работает Седзи Кавамура, меха-дизайнер оригинального «Макросса», и гениальная Еко Канно, автор музыки в «Волшебном жезде» и *Cowboy Bebop*. В сюжете, как всегда, молодые пилоты и храбрые пилоты истребителей-трансформеров. Самолеты выглядят более современно, но по сути дела совсем не изменились, в чем вы и можете убедиться, глядя на первые опубликованные скриншоты с *Macross Frontier*.



Курьезные новости. На Акихабаре, как известно, жизнь бьет ключом, а мейд-кафе в прилегающих улочках открываются чуть ли не каждый месяц. В декабре появилось новое заведение – бар, оформленный в духе известного меха-сериала *Mobile Suit Gundam*. Вернее, сразу два бара. Пилотам герцогства Зион предлагают остаться на четвертом этаже, а солдатам армии Земной федерации – подняться на пятый. Подают, как обычно, напитки и десерты, вдохновленные аниме, а официантки наряжены в костюмы из *Mobile Suit Gundam*, *Mobile Suit Zeta Gundam* и *Mobile Suit Gundam ZZ*.



Из игровой индустрии сообщают, что японская компания *am3* в марте запускает услугу *DSvision*, которая позволит закачивать аниме и мангу на карты памяти, совместимые с *Nintendo DS*, а затем просматривать содержимое в любом удобном для вас месте. Это первая такая система, получившая официальное признание и одобрение Nintendo. Карты памяти используются вместе со специальным картриджем-адаптером для *Nintendo DS*, а к 2010 году количество «единиц информации», которые можно будет посмотреть таким образом, достигнет десятки тысяч.



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает два первых фильма из цикла «Полиция будущего». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сгелайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 февраля.

ВОПРОС:
КАК НАЗЫВАЕТСЯ ЦВЕТОЧНЫЙ МАГАЗИН ГЕРОЕВ WEISS KREUZ?

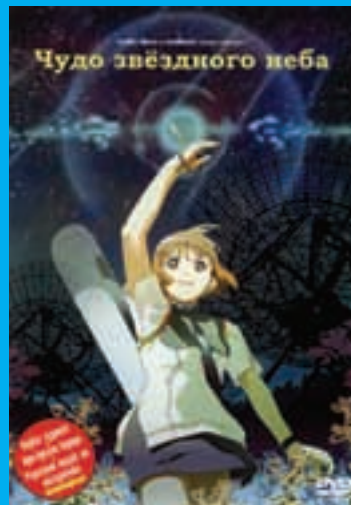
1. «ДОМИК КОТЯТ».
2. «ДОМИК УТЯТ».
3. «ДОМИК ЩЕНЯТ».



Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Gravitation: Парни со сцены» получает Оксана Любичева из Красногара. Действительно, Communist Mutants From Space – не яой.



Замечательные новости! В России появилась еще одна компания, выпускающая аниме. Красноярское творческое объединение «Анимедиа» выпускает свой первый диск с OVA «Чудо звездного неба». Молодая и независимая компания ориентируется на высокое качество продукции, а что получилось из первого ее релиза, экспериментальной короткометражной OVA «Чудо звездного неба» (Hoshizora Kiseki), мы расскажем в одном из ближайших выпусков рубрики «Банзай!». Официальный сайт компании – <http://www.animedia.ru>.



по экрану ездят статичные картинки персонажей, что и в 1998-м выглядело уже не очень прилично, а сейчас – очень неприлично. Так в чем же его прелесть? Где тот крючок, на который попадают невинные фанатки? Возможно, это мрачные, утонченные герои, озвученные – без скидок – одной из лучших команд мужчин-сэйю, когда-либо собиравшихся в работе над одним сериалом. Аю озвучивает Коясу Такэхито, Оми – Хиро Юки, Ёдзи – Синьитиро Мики, Кена – Томокадзу Сэки. Все они – первоклассные актеры, и недаром в Японии по Weiss Kreuz под разными предлогами было выпущено более двух десятков радиопостановок. Кроме того, эти актеры замечательны настолько, что они еще и все песни в саундтреке записали голосами героев, да так, что песни из Weiss Kreuz можно слушать, вовсе не имея никакого понятия о сериале. Кстати, саундтреков по Weiss Kreuz тоже выпущен был добрый десяток, да и в аниме дело одним телесериалом не ограничилось. Топорную анимацию исправили в небольшом OVA-сериале Weiss Kreuz: Verbrechen & Strafe, где герои вынуждены враждовать не с обычными вредителями, а друг с другом. Наконец,

в 2002-м был создан еще один телесериал, Weiss Kreuz Gluhen. Впрочем, к тому моменту создатели аниме поссорились с Кёко Цутией, художницей манги Weiss Kreuz, и в Gluhen всем героям пришлось сменить внешность, да и сюжет претерпел более чем серьезные изменения. В общем, Gluhen – отдельная история для другого случая. Есть во всем цикле Weiss Kreuz и одна редкая и ценная жемчужина. Это официальный анимационный сборник музыкальных клипов на песни из саундтрека Weiss Kreuz и его, как говорится, «нужно смотреть». Клипы создавались совершенно другой командой, не имевшей отношения к позорному сериалу, и здешние аниматоры показали, на что способны. Каждый клип нарисован в своем стиле, со своими неожиданными художественными решениями, своим настроением и духом. Видеорядом к одному из клипов стала потрясающая драка между Айей и Брэдом Кроуфордом, злым из «конкурирующей тусовки». Там такой уровень анимации и столько смелых решений, сколько не в каждом экспериментальном аниме встретишь. Эх, такой бы подход – да в телевизионный Weiss Kreuz!



«Конкурирующая тусовка» Schwarz. У них у каждого тоже – мучительные события в прошлом и блестящая озвучка в настоящем.



Праздник для модников. Американское издательство Tokyopop взялось за публикацию на понятном языке культового японского журнала Gothic & Lolita Bible, главного вестника для готических полков всего мира. Американская версия будет частично переводной, частично оригинальной. В Японии же Gothic & Lolita Bible выходит с 2001 года и с тех пор непрерывно является тем, чем обещано в названии, – библией для токийских модниц.



Проект «Аниматрица» – коллекция короткометражных аниме-фильмов о мире «Матрицы», видимо, пришелся по душе голливудским боссам. Летом этого года компания Warner Brothers готовит еще один прелюбопытный сюрприз. На этот раз аниме-студии Studio 4°C, Production I.G и Madhouse возьмутся за создание шести короткометражек о Бэтмене, объединенных общим названием Batman: Gotham Knight. Как и в «Аниматрице», у каждой истории будет свой режиссер и свой, особенный внешний вид. Сценарии писали авторы различных комиксов и фильмов про Бэтмена, а руководит проектом Брюс Тимм, главный по мультикам в DC Comics. Релиз, повторим, ожидается летом, аккуратно к премьере полнометражного «Темного рыцаря».



Мини-обзоры

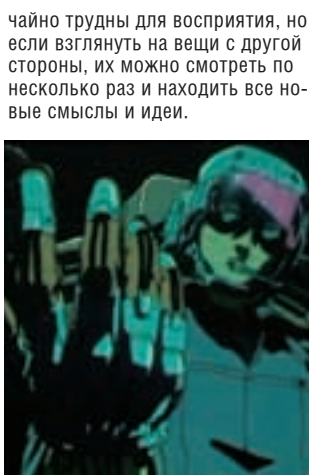
ПОЛИЦИЯ БУДУЩЕГО: ВОССТАНИЕ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МАМОРУ ОСИИ, 1993 РЕГИОН: РОССИЯ



Цикл полнометражных фильмов Patlabor издается у нас под названием «Полиция будущего». «Восстание» — это второй, самый удачный фильм трилогии и одна из лучших работ режиссера Мамору Осии. Так уж получилось, что «Восстанию» не удалось выйти на мировой рынок, и англоязычный зритель открыл для себя творчество Осии лишь с лентой «Призрак в доспехах», снятой им двумя годами позже, в 1995-м. Между тем «Восстание» ничуть не хуже: здесь тоже футуристичный сюжет о страхах порядка переплетается с актуальным и глубоким философским, социальным и политическим подтекстом. Пожалуй, даже слишком глубоким: фильмы Осии чрезы-

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО СМОТРЕТЬ



чайно трудны для восприятия, но, если взглянуть на вещи с другой стороны, их можно смотреть по несколько раз и находить все новые смыслы и идеи.

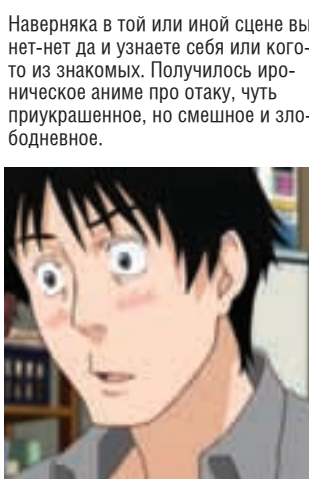
WELCOME TO THE NHK. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЮСЭИ ЯМАМОТО, 2006 РЕГИОН: США



Слова «хикикомори» в нашем словаре нет. Так называются полусумасшедшие отаку, не имеющие друзей, не выходящие из дома и проводящие годы у экранов мониторов и телевизоров. Тацухиро — как раз из таких. Он вылетел из института и четвертый год не может найти работу. Да и не хочет уже: стоит ему выйти на улицу, как всюду мерещатся враги, злодеи и заговорщики. Однажды он встречает девушку Мисаки, которая утверждает, что может исцелить его, и приглашает в «клуб» NHK. Сразу скажем, что Тацухиро лечится ой как небыстро, а аниме Welcome to the NHK живописует жизнь хикикомори во всей ее неприглядности и противоречивости, подтрунивая над собственными зрителями.

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ



Наверняка в той или иной сцене вы нет-нет да и узнаете себя или кого-то из знакомых. Получилось ироническое аниме про отаку, чуть приукрашенное, но смешное и злободневное.

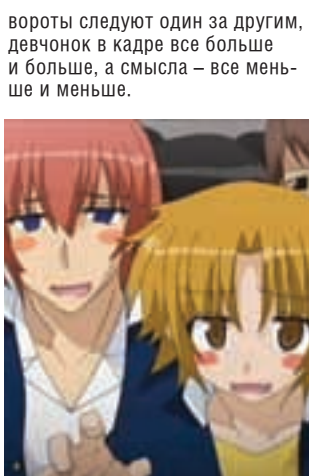
GOSHUSHO-SAMA NINOMIYA-KUN. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КОДЗИ ЁСИКАВА, 2007 РЕГИОН: ЯПОНИЯ



Название переводится как «Наши соблазнования, Ниномия-кун». Однако сочувствовать Сюнго Ниномия, главному герою, зритель вряд ли будет. Скорее, он захочет оказаться на его месте. Сюнго живет один в большом доме, его сестра — супергерой, вечно выполняющий какие-то секретные поручения. Если позвонить ей на мобильный телефон, то можно спокойно обсудить, что будет на ужин, под звуки стрельбы и крики раненых. Так вот, эта демоническая сестрица присылает к Сюнго девушку Маю, один вид которой лишает мужчин разума и воли (как вы видите на картинке). Дальнейшее развитие событий предсказать нетрудно: иррациональные сюжетные по-

НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ



вороты следуют один за другим, девочек в кадре все больше и больше, а смысла — все меньше и меньше.



интернет-центр
NetLand

Самая правильная
атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понеделник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

LOVELY COMPLEX

СОЗДАТЕЛЬ: АЯ НАКАХАРА ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2001 ГОД, ЖУРНАЛ BESSATSU MARGARET

Говоря о Опе Ріесе, мы отмечали тщательность Эйитиро Оды, детально вырисовывающего картинку во всех кадрах комикса. Lovely Complex — пример экономии: в большинстве картинок, как вы сами видите, герои стоят либо на белых, либо на абстрактных фонах в цветочек, клеточку или горошек. Для девчачьей манги это обычное дело: здесь главное — лица героев, чувства и душевные терзания. Lovely Complex это история непростых отношений каланчи Рисы (девушки) и коротышки Ацуси (парня). Их разделяет 14 сантиметров разницы в росте, и даже в школе их прозвали дуэтом юмористов. Само собой, при такой разнице в росте ни о какой любви речи быть не может, а может — только о дружбе. Помогая друг другу найти вторую половинку, друзья невольно замечают, что, может, они все-таки недостаточно честны с собой? Все эти метания красочно описаны не только в манге, но и в аниме-сериале Lovely Complex, прошедшем на экранах в прошлом году. Его мы вам и рекомендуем: там уморительная озвучка, да и задники все-таки нарисованы. Мелочь, а приятно.



ラブ★コン

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

TO LOVE-RU

СОЗДАТЕЛЬ: ХАСЭМИ САКИ (СЦЕНАРИСТ) И КЭНТАРО ЯБУКИ (ХУДОЖНИК) ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2006 ГОД, ЖУРНАЛ WEEKLY SHONEN JUMP

Хитрое название этой манги — неперевожимая игра слов. Дело в том, что To Love-Ru японцы производят как «то-рабу-ру» — точно так же, как и слово «trouble» («неприятности»). И правда: суть To Love-Ru — любовь и неприятности. Главный герой — обычный застенчивый японский школьник Рито, у которого не ладятся отношения с девочками. Однажды, когда он сидел в ванной (голый) и размышлял о судьбах вселенной, из пара вдруг возникла прекрасная девушка. Тоже голая. Оказавшись в столь пикантной ситуации, она немедленно заявляет, что по уши влюблена в нашего неудачника (оцените контраст с душевными метаниями из Lovely Complex). Она — принцесса Лала с далекой планеты Девилюк, и ее папана ставит условие: если Рито сможет защитить Лалу от посягательств прочих женихов, он дает добро на свадьбу. Иначе — бездуховность, погибель, уничтожение Земли. Все это звучит как полный бред, и на бумаге тоже выглядит как бред, но чуть менее полный. To Love-Ru печатается в мальчишеском журнале Weekly Shonen Jump, и читатели готовы простить ей все что угодно за очень аппетитных героинь. Аниме To Love-Ru стартует в апреле.



TO LOVEる -とらぶる-

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

Игры

MONSTER TRAIL ONLINE

ПЛАТФОРМА: PC АВТОРЫ: ENTERDRIVE CORP. ДАТА РЕЛИЗА: 2008 ГОД

Одного взгляда на скриншоты достаточно, чтобы воскликнуть: «Это ж Покемон Онлайн!». Однако японцам Monster Trail Online напоминает не о Пикачу (и даже не о Псидаке), а об очень популярных там онлайн-играх по поджанрам. Monster Trail Online – те же скачки, только с динозавриками вместо лошадей. Герой открывает свою «конюшню», растит чудищ, отправляет их на скачки, выводит, так сказать, породу – тираннозавр скаковой московский. Это только кажется, что динозавры бегут в чем мать родила: авторы Monster Trail Online предусмотрели огромную систему экипировки, снадобий и «атакующих» предметов, призванных осложнить жизнь прочим игрокам. Бета-тест начался в декабре по адресу <http://www.monster-trail.jp>. После запуска игра будет бесплатной, а прибыль разработчики, как часто бывает в таких случаях, намерены получать с продажи виртуальных предметов в не менее виртуальном магазине.



Тем временем в интернетах

NINGEN'S ANIME WALLPAPERS

АДРЕС: <http://ningen.nattoli.net> ЯЗЫК: английский

В Сети достаточно сайтов с обоями для рабочего стола, но наш любимый – Ningen's Anime Wallpapers. Он был создан в 2002 году замечательной девушкой Натали, способной творить чудеса в «Фотошопе». Она сама находит нужные журналы, сканирует страницы, чистит сканы, дорисовывает спецэффекты и недостающие части изображения и выкладывает результат у себя на сайте в сверхвысоких разрешениях. Картинок здесь не так много, но Натали и не гонится за количеством. Каждая ее работа – уникальное произведение высочайшего качества.



FAQ

3 популярных вопроса об аниме

Есть ли манга «Самурай Икс»? А если есть, то где ее взять?

Есть. Официально она не выпускалась в России, а фанатский русский перевод можно скачать вот здесь: http://tenchuu.narod.ru/Manga/ruoken_manga.htm.

И все-таки, не планируете ли вы выпускать аниме-журнал?

К сожалению, сейчас это невозможно по целому ряду причин. Но в ближайшее время мы намерены запустить другой, пока секретный аниме-проект.

Почему наши издатели не лицензируют свежие сериалы типа Death Note, а жгут американцев?

В двух словах: дорого и сложно. У американцев более развитая индустрия, и то они не сразу берутся за новые хиты. Нам же лезть вперед них – коммерческое самоубийство.

Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кawaii** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Йой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

ФРЕДДИ КРЮГЕР: СИМПАТЯГА С УЛИЦЫ ВЯЗОВ



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Случались ли у вас когда-нибудь долгоиграющие кошмары? То есть такие, чтобы одна и та же жуть преследовала вас несколько ночей подряд? У меня бывали. Еще в глубоком детстве каждый раз, как мне несчастливо подхватить какой-нибудь грипп или ОРВИ, ко мне приходил один и тот же жуткий сон. Снилось мне, будто я нахожусь в какой-то странной комнате, залитой ровным красным светом, прижимаюсь каким-то диковинным образом к самому ее потолку, а на полу вяло растекается и шелестит нечто бесформенное и невероятно опасное. И вот я жмусь и жмусь к потолку, жутко боясь упасть, как внезапно потолок начинает двигаться, прижимая меня к полу и к тому бесформенному созданию. Я кричу, визжу, пытаюсь как-то потолок остановить, но нет, он неумолим — все ближе и ближе аморфное нечто. И вот когда уже курточка пижамы нижним краем почти коснулась жуткого создания, я всегда просыпалась и начинала безудержно вопить от пережитого страха. Потому-то каждый раз, когда я заболела, жутко боялась лечь спать — было невыносимо боязно вновь испытать запредельный ужас от неизбежного соприкосновения с непонятным чудовищем. Причину таких кошмаров, разумеется, следовало искать в воздействии на хрупкую детскую психику бесчисленных фильмов ужасов, которые я безостановочно смотрела. Однако сны «долгоиграй-

ки» остались со мной и после того, как я вышла из нежного возраста. Сейчас, например, мне частенько снится жутковатая фантазмагория об Озере Познания (в котором следует искупаться, чтобы познать все тайны мироздания (кто мы, откуда мы, зачем мы и все приемы каждого из героев Soul Calibur III), охраняемом диковинными подводными тварями, которые каждого попытавшегося окунуться немедленно превращают в мясной фарш. И я бедняжка, хожу кругами вокруг Озера, смотрю, как туда время от времени ныряют всякие философы и мыслители, а потом всплывают в виде кровавой лужицы, и думаю: стоит ли оно того или нет?

Фрейдистка во мне, разумеется, рвется как можно быстрее истолковать подобные сновидения, но психоанализ психоанализом, а в тот момент, когда сон мне снится, я полностью уверена в том, что все происходит на самом деле и подводные твари, если и покрошат меня на запчасти, то раз и навсегда. И что мне потом толку от таких толкований?!

«Добро пожаловать в прайм-тайм, стерва!»

Весьма занятная история, связанная со снами, была опубликована в одном из номеров американской газеты «Лос-Анджелес Таймс». Некий паренек из семьи камбоджийских беженцев внезапно отказался спать. Родители заволновались, принялись подсовывать ему снотворные таблетки и упраши-

вать отказаться от глупой затеи, но юноша, дрожа от страха, наотрез отказывался. Однажды, когда вся семья смотрела телевизор, он не выдержал и отрубился, сидя в кресле. Родители возликовали, отнесли его, изможденного чудовищным недосыпом, в кровать и обрадованные тем, что наконец-то это все кончилось, сами отправились в царство Морфея... Ночью их разбудил нечеловеческий крик; немедленно поднявшись в комнату сына, родители обнаружили его мертвым. Проведенное впоследствии вскрытие ответов на вопрос не дало — причины смерти юноши остались неизвестны.

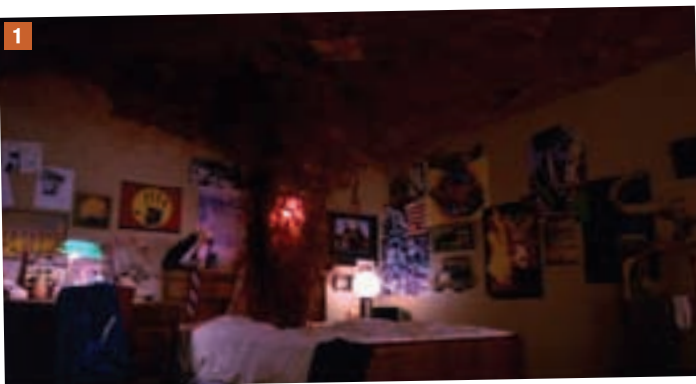
Сейчас, по истечении почти трех десятков лет, решительно невозможно выяснить, произошла ли эта история на самом деле, или была порождена желтоватой фантазией газетчиков. Однако достоверно известно, что начинающему режиссеру и сценаристу Уэсу Крэйвену она показалась на редкость занятой. И он быстро сваял по мотивам заметки сценарий целого кинофильма.

До мировой славы в те далекие годы Крэйвену было еще далеко, он снял пару весьма ярких и новаторских фильмов ужасов — «ужасняцкое» переложение кинопритчи «Девичий Источник» Игмара Бергмана «Последний дом слева» (The Last House on the Left, 1972) и ставший впоследствии культовым слэшер «И у холмов есть глаза» (The Hills Have Eyes, 1977) — и проходил по ведомству «talантливых новичков», чего, разумеется, бы-

ло очень мало, чтобы крупные киностудии с радостью открывали двери для каждого его проекта. Они и не открывали: посчитавшись со сценарием нового фильма по представительствам компаний, Крэйвен получил множество отбитаемых отказов («Ну, ваш сценарий, в общем-то, довольно ничего, но сейчас у нас все мощности производственные брошены на... Э-э-э... На всяко-разное кино они брошены. Но вы обязательно заходите к нам позднее — лет через двадцать. Может, мощности высвободятся...») и вдруг совершенно неожиданно обнаружил себя стоящим у дверей «Диснея». Еще более неожиданным оказалось то, что киноделы из всемирно известной компании дали добро на постановку картины. «Э-э-э... А вы вообще мои старые фильмы видели, не?» — спросил ошарашенный Крэйвен. «Ну, они же принесли деньги, а?» — ухмыльнулся в ответ один из прожженных диснеевских дельцов.

Впрочем, с «Диснеем» роман не сложился — боссы компании предложили Крэйвену переписать сценарий так, чтобы получившийся фильм могли смотреть дети и подростки, то есть из хоррора превратить его в жутковатую сказку. Уэс, разумеется, ответил отказом и остался с носом и непристроенным сценарием.

Крэйвен совсем было отчаялся, как внезапно на горизонте замаячила фигура независимой студии New Line Cinema, промышлявшей преимущественно дистрибуцией



независимых недорогих фильмов (вроде трэш-комедий Джона Уотерса, итальянских драм и неортодоксальных хорроров). Представители компании, ознакомившись со сценарием, пришли в восторг и не вышли из него даже после того, как были произведены подсчеты, показавшие, что фильм обойдется приблизительно в полтора миллиона долларов.

Интеллектуал Крэйвен, блестяще разбирающийся в тонкостях хорроростроения, понимал, что для успеха фильму требуется колоритный и необычный отрицательный персонаж. Тем более что фильм, в котором все главные роли отводятся подросткам, уже одним этим фактом обречен на большой интерес со стороны именно подростковой аудитории. А этот зрительский сегмент как никакой другой падох на колоритных и необычных героев. И Уэс, порывшись в недрах памяти, извлек из детских воспоминаний два наиболее жутких и отвратительных обитавших там образа – некоего безымянного бомжа, до полусмерти напугавшего в детстве нашего короля ужасов (пьяный дядька таращился на окно, из которого высунулся юный Крэйвен, и, очевидно, строил ему пакостные рожи), и одноклассника, носившего фамилию Крюгер и отчаянно любившего издеваться над теми, кто был слабее его и миролюбивее. Совместив двух этих персонажей в единое целое, Уэс Крэйвен и получил Фреда Крюгера.

Фильм «Кошмар на Улице Вязов»

(A Nightmare on Elm Street) вышел в американский прокат осенью 1984 года. Для студии New Line Cinema в это же самое время настали нелегкие деньги — компания оказалась в шаге от банкротства. Судьба картины долгое время висела на волоске — несколько раз деньги заканчивались, персонал, оставшийся без зарплат, бросал работу над картиной, высказывания актеров и продюсеров полнились пессимизмом, даже сам Крайвен, изначально настроенный весьма радужно, в какой-то момент уверовал, что фильм обречен на провал. Ожидалось, что «Кошмар на Улице Вязов» станет последним гвоздем в крышку гроба киностудии. И каков же был всеобщий шок, когда картина внезапно стала приносить солидные деньги, окупив почти весь бюджет (1.8 миллионов долларов) в первый же уик-энд. И это-то при том, что рекламировался фильм весьма скромно (студия балансировала на грани банкротства, какие уж тут вложения в рекламу?). С «Кошмаром на улице Вязов» сработала старая схема «из уст в уста»: когда один посмотревший и пришедший в восторг зритель приводил на следующий сеанс с пяток друзей. Успех фильма оказался столь велик, а сборы так внушительны, что New Line Cinema была в одночасье спасена от разорения. Впоследствии даже родилась шутка — киностудию начали называть «домом, который построил Фредди» (по аналогии с известным английским стихотворением).

Так что же такого там наснимали Крэйвен и компания, что в одночасье заделались живыми легендами хоррора?..

Итак, сюжет фильма выстраивается вокруг нескольких подростков — двух парней и двух девушек. Их постоянно мучают кошмары — во снах к ним приходит жуткий человек с обожженным лицом и жуткой перчаткой, утыканной ножами. Вскорости выясняется, что одними лишь снами дело не ограничивается — человек, убитый Крюгером во сне, умирает и в реальной жизни. Так от рук Фредди гибнут все друзья главной героини, Нэнси Томпсон, после чего она вынуждена в одиночку противостоять таинственному маньяку.

Вроде бы, ничего особенного, да? Однако вы не забывайте, что это нам сейчас кажется, что сюжет картины затаскан, но двадцать с гаком лет назад, когда молодежные фильмы ужасов строились по совершенно иным канонам, «Кошмар на Улице Вязов» был едва ли не революционен. Собственно, именно в этой картине и был заложен фундамент слэшеров нового поколения — «Крик», «Я знаю, что вы сделали прошлым летом» и прочих вариаций на ту же тему. Уже одно это немало стоит. Весьма занятно, что «Кошмар на Улице Вязов» стал дебютным фильмом для совсем еще тогда молодого Джонни Деппа. Парень совершенно случайно попал на кастинг (Джонни сопровождал приятеля) и неожиданно для самого себя получил одну из основных

ролей. Кто знает, не оказался юный Депп в тот день на студии, связал бы он вообще свою жизнь с кинематографом?..

Фредди Крюгер, блестяще сыгранный Робертом Инглундом, в те годы не шибко известным исполнителем ролей второго плана в кинохоррорах и телевизионных постановках, получился нереально крутым дядькой. Безжалостный, молчаливый, загадочный и невероятно жестокий маньяк, действующий вопреки разуму и логике, просто обречен был возродиться в продолжении, тем более что содержащая сюжетный «Твист» концовка оставляла обширные возможности для дальнейшей разработки золототонной жилы.

«Это твой бооольшой прорыв, гетка!»

...Крэйвен желанием делать сиквел не горел. Он и вовсе первоначально хотел завершить фильм в мажорной ноте и поставить в конце жирную точку. Однако Роберт Шэй — продюсер картины и один из основателей и бессменных лидеров New Line Cinema — настоял на внедрении концовки-перевертыша. Крэйвен вынужден был подчиниться, но, завершив работу над картиной, наотрез отказался браться за продолжение.

Шэй в спешном порядке принялся разыскивать режиссера на подмену и вскоре отыскал его в лице Джэка Шолдера, малоизвестного режиссера среднего пошиба. Сценарий фильма написал дебютант Дэвид Часкин, а роль Фред-

1 Пятое место моего ТОП-5. Беголага Глен затянут в невра собственной кровати и превращен в кровавый гейзер (первый «Кошмар на Улице Вязов»). Так зарождался стиль Фреddie и так начиналась кинокарьера Джонни Деппа. Из кровавого фонтана в Джеке Воробья — нехилый скачок, а? Спасибо тебе, Фреddie.

2 Четвертое место из моего ТОП-5. Фредди затащил несчастного Марка в комикс, где, превратившись в Супер Фредди, порубал парня на бумажные куски («Кошмар на Улице Вязов 5»).

3 Девочка Дебби, безостановочно качавшая железо (забыла завалить всякого попавшего ей на пути маньяка), была обращена старинной Фредги в таракана и испустила дух в тараканьей ловушке («Кошмар на Улице Вязов 4»). Третье место в моем ТОП-5.

4 Второе место в моем ТОП-5. Юный нарик Спенсер был затянут Фрегги в компьютерную игру (эдакий трэш-вариант «Марио»), где и подвергся безжалостному уничтожению.

1



2



3



4



«Ты медленный... ты тупой... и у тебя нет стиля!», часть 1

Кроссоверы, в которых сравнивают отрицательных персонажей из разных культовых произведений, у фанатов, как правило, пользуются успехом. Старые знакомые, любимые приемчики, классические фразочки, свежее визуальное решение — что еще ярому поклоннику нужно?

В 2003 году кинобизнесмены решили встряхнуть денежные излишки из почитателей двух культовых хоррор-циклов: «Кошмара на Улице Вязов» и «Пятница, 13-ое». Для этого в неравном бою были сведены главные монстры каждой из серий — симпатяга Фредди Крюгер и милашка Джейсон Вурхиз. Утыканная ножами перчатка против мачете; обгорелый ягерьенка в стильной бонжешляпе и полосатом свитере против губолома в хоккейной маске; зло против еще большего зла! Эпик! По сюжету фильма «Фредди против Джейсона» (Freddy vs. Jason) Спрингвуд решительно забыл о своем жутком крьюгерском прошлом, и наш обгорелый друг, оказавшись в изоляции, утратил возможность приходить во сны подростков. Неговольный побойным хогом дел, Крюгер воскресил ветерана челоуекоубиения Джейсона Вурхиза и отправил его нагнать на спрингвудцев страха. По мысли Фредди (тонкий, блин, стратег!), горожане должны были, обнаружив кучи трупов, решить, что это вернулся Крюгер, вновь вспомнить о нем, напугать его страхом и дать возможность опять терроризировать во снах гетвору. Джейсон с поставленной задачей справился на «отлично», однако, войдя в раж, остановиться уже не смог и продолжил валить подростков налево и направо. Фредди, обеспокоенный тем, что Джейсон лишает его сырья, решает убрать назойливого конкурента. Схватка начинается...

ди вновь исполнил бесподобный Роберт Инглунд. Боссы New Line Cinema, памятуя об успехе первой части картины, расщедрились на бюджет аж в три миллиона долларов, после чего принялись напряженно ожидать вестей с полей. Вышедший осенью восемьдесят пятого фильм «Кошмар на Улице Вязов 2: Месть Фредди» (A Nightmare On Elm Street Part 2: Freddy's Revenge) в финансовом плане создателей не разочаровал: картина в одном только американском прокате собрала 30 миллионов долларов, побив достижения первой части. С кинематографической же точки зрения фильм оказался значительно слабее, за что и был заслуженно разгромлен кинокритиками. Итак, сюжет второй части строится вокруг попыток Фредди перебраться из эфемерного мира снов в реальность. Для этого он всячески терроризирует несчастного паренька Джесси Волша, имевшего несчастье въехать вместе с семьей в тот самый дом, в котором происходили события первого «Кошмара на Улице Вязов». Выбравшись из его тела, Крюгер сеет хаос и разрушения, безжалостно убивая взрослых и подростков. Джесси и его возлюбленная должны прервать череду кровавых преступлений и остановить маньяка...

Из всей второй части «Кошмара» отметить следует, пожалуй, лишь две вещи. Во-первых, серьезную метаморфозу в характере и поведении Крюгера. В те годы солидную популярность (и не

менее солидные кассы) начали набирать комедийные фильмы ужасов («Гремлина», «Охотники за привидениями» и прочие их коллеги и клоны); авторы «Мести Фредди», смекнув, что зрителям нравится бояться и смеяться одновременно, решили слегка преобразить главного негодяя — заставили его ерничать и отмачивать время от времени остроумные шуточки. Собственно, именно со второй части и начинается история Фредди-весельчака.

Во-вторых, спецэффекты и сцены убийств. Создатели второй части, сообразив, что вряд ли смогут превзойти Крэйвена и Ко по части драматизма и глубины сюжета, бросили все силы на создание яркого визуального решения фильма. И это им удалось вполне — фильм получился весьма и весьма зрелищным. А отдельные сцены — как, например, превращение Джесси в Крюгера, — весьма убедительно смотрятся и по сей день. В остальном же вторая часть вышла довольно посредственной. Тем, кто только-только собирается познакомиться с чудесным миром Фредди Крюгера, я бы вообще порекомендовала ее опустить. Благо, в последующих сиквелах сюжетная линия «Мести Фредди» будет старательно игнорироваться... К чести Роберта Шэя следует отметить, что его волновал не только лишь коммерческий успех картины — продюсер не оставлял попыток договориться с Крэйвеном. И в конце концов своего добился — убедил Уэса написать сценарий

для третьей части фильма. Правда, для этого Шею пришлось пойти на хитрость — он пообещал Крэйвену, что ограничится трилогией и не даст зеленый свет последующим сиквелам. Наврал, конечно.

Ставить третью часть «Кошмара» предложили неизвестному дебютанту Чаку Расселу (будущему режиссеру «Маски», «Стирателя» и «Царя Скорпионов»), и он, разумеется, согласился. Как выяснилось, вверив судьбу очередного эпизода цикла в руки дуэта Крэйвена и Рассела, продюсеры не прогадали — снятый за 4 миллиона долларов «Кошмар на Улице Вязов 3: Воины Снов» (A Nightmare On Elm Street 3: Dream Warriors) в одном только американском прокате собрал почти 45 миллионов. Вполне удался он и с художественной точки зрения — на мой вкус, эта часть однозначно лучшая из всех тех, что снимал не Уэс Крэйвен.

Итак, по сюжету фильма Крюгер терроризирует подростков, находящихся на лечении в психиатрической больнице. Врачи, законченные фрейдисты, уверены, что кошмары — лишь отражение реальных проблем молодых этих парней и девушек, и пытаются лечить с использованием медицинского инструментария. В эту же самую больницу устраивается работать Нэнси Томпсон, подросток (и изрядно похорошевшая) героиня первого «Кошмара», ныне исследующая проблему расстройств сна. Вместе с подростками она бросает вызов Крюгеру и, пользу-

1 В плане изобретательности третья часть «Кошмара на Улице Вязов», пожалуй, превосходит все остальные эпизоды цикла. Так, например, восхищение, граничащее с потрясением, у зрителей вызвала сцена превращения куклы-марионетки во Фредди Крюгера...

2 ...и послеовавшееся за ним убийство паренька-лунатика. Выбравшись на волю из чрева куклолки-марионетки, Фредди сам сделался кукловодом: изящно потащив на его же собственных жилах несчастного паренька к окну, он вышвырнул его на хладный асфальт («Кошмар на Улице Вязов 3»). Первое место в моем ТОП-5!

3 Поощрительный приз моего ТОП-5 достается... Джейсону Вурхизу, проткнувшему Фредди его же собственной заткнутой в асфальт перчаткой рукой («Фредди против Джейсона»). Молоток, Джей!

4 А вот Фредди с увлечением играет в консольную игру собственного же авторства.

1



2



3



4



ясь уникальной особенностью одной из пациенток — Кристин Паркер, способной призывать в свои сны других людей, — пытается сопротивляться его ненасытной жажде убийств. В то же самое время в реальном мире влюбленный в Нэнси молодой врач, Нил Гордон, и отец девушки (также герой первого «Кошмара») разыскивают останки Крюгера, дабы предать их земле и упокоить дух маньяка. Третья часть цикла, пожалуй, наиболее значимая в плане выявления истоков деяний Крюгера. Раньше нам было известно лишь то, что Фредди — бывший маньяк, специализировавшийся на убийствах несовершеннолетних, которого отпустили из-под стражи из-за несовершенства судебной системы, после чего разгневанные горожане и родители убитых им детей устроили над убийцей самосуд — заживо его сожгли. В «Воинах Снов» выясняется, что приходится в ночные грезы всех этих подростков Фредди начал из мести — именно их родители и линчевали его в вымышленном 68-м году. Раскрывается и весьма символическая история рождения Крюгера — его мать, монахиня Аманда Крюгер, была случайно заперта в специальном крыле психиатрической лечебницы, где содержались маньяки, убийцы и прочие невменяемые преступники. Целую ночь все эти чудовища подвигали ее невыносимым истязаниям, насиловали и избивали. Потом, спустя некоторое время после того, как женщину спасли, выясни-

лось, что она забеременела. Вскоре и родился малыш Фред. Здесь, кстати говоря, прослеживается явная христианская аллюзия — Иисус был плодом непорочного зачатия, тогда как Крюгер — сверхпорочного (если так можно выразиться), что, продолжая поиск аналогий, вполне дает нам возможность назвать Фредди своеобразным антихристом. Демонстрируемые им «чудеса» вполне эту версию подтверждают. Впрочем, крепка третья часть не только срыванием печати тайны с дела Крюгера, но и весьма изобретательной работой специалистов по визуальным эффектам (сцена превращения маленькой марионетки во Фредди — это настоящий шедевр) и очень сильной проработкой образов героев (значительно более глубокой, чем, например, в первой части картины). Отдельного упоминания заслуживают сцены расправы Крюгера над своими жертвами — сценарист Крэйвен подошел к вопросу творчески и превратил каждый акт насилия в небольшое произведение брутального искусства. ...Опечаленный превращением своего кинодетича в сериал Крэйвен наотрез отказался участвовать в создании четвертой его части. Боссы New Line Cinema пригласили занять режиссерское кресло Ренни Харлина (будущего автора второго «Крепкого Орешка» и «Скалолаза»), а сценарий фильма написали Уильяма Котзвинкл и Брайан Хеллгелэнд (в будущем — сценарист и режиссер «Истории

рыцаря»). Бюджет картины увеличился по сравнению с предыдущей частью более чем в три раза и составил кругленькую сумму в 13 миллионов долларов. Не такие уж больше деньги для 88-го года, однако для малобюджетных фильмов ужасов — вполне солидные. По сюжету четвертого фильма цикла — «Кошмар на Улице Вязов 4: Хозяин Снов» (A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master) — выжившие в конце предыдущей части подростки вновь были атакованы бесстыжим Крюгером, и для многих из них это свидание с обгоревшим милашкой стало последним. У Кристин между делом завелись новые друзья, с которыми она поделилась сведениями о злодее Фредди. Те не шибко ей поверили, но когда маньяк угробил девушку, а потом начал истреблять и всех остальных — вынуждены были оставить сомнения. Кристин, кстати говоря, перед гибелью успела оставить своей подруге Элис дар — умение призывать в свои сны других людей. После чего та стала представлять особый интерес для Крюгера — как потенциальной поставщицы новых жертв. Однако мириться с подобным ходом дел девушка не желала и бросила ему вызов. ... Вклад этой серии в энциклопедию фактов о Фредди оказался довольно скромным, интерес представляет, пожалуй, лишь информация о том, что Крюгер, как оказалось, собирал души угробленных им подростков, за счет че-

го и накапливал силу. Довольно слабые спецэффекты и несколько запоминающихся финтов Фредди (самый стильный — пожалуй, убийство одной из героинь посредством превращения ее в таракана) блеклого общего впечатления от фильма не скрашивают. Особенно сильно раздражала в «Хозяине Снов» трансформация антуража в совсем уж кондовое молодежное кино, с характерными для него идиотизмами, вроде «Ах, какой парень! Я люблю его, а он меня не замечает, и вообще я официантка, а он — капитан футбольной команды!». Четвертый «Кошмар» вновь оправдал ожидания киноманов. Один лишь американский сбор составил без малого 50 миллионов долларов. Вопросы «а делать ли нам еще один сиквел?» на повестке дня даже не стояло. Режиссировать фильм был назначен Стивен Хопкинс (годом спустя он снимет второго «Хищника»), сценарий же написал Лесли Бозм (будущий сценарист «Пика Данте»). Фредди вернулся снова. Он весьма обижен на поражение в прошлой части цикла, потому сразу с места в карьер принялся мстить Элис и ее бойфренду. Парня он благополучно угробил, а вот беременную Элис принялся использовать в собственных коварных целях — проникать во сны ее нерожденного ребенка и вести с ним воспитательные беседы. Чтобы успокоить Фредди, героям пришлось разыскать останки его матери Аманды, которая затем в буквальном смыс-

1 Джейсон Вурхез, единственное существо на свете, способное противостоять Фредди на протяжении добрых двух часов.

2 А вот, собственно, одно из первых явлений Фредди наружу. Разумеется, в галерее те годы большинство специальных эффектов создавались в процессе многих часов кропотливой работы гримерами и кукловодами. Вот и здесь глиняные руки Фредди долго и нудно «оживляли» кукловоды — с помощью веревок и подставок.

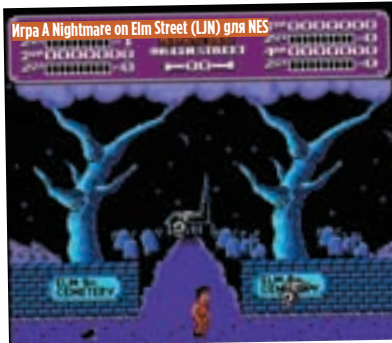
3 Ни одно из злодеяний Крюгера, совершенных во второй серии, не попало в мой ТОП-5. Однако там есть бойня, устроенная Фредди на подростковой вечеринке. Она позволила второму «Кошмару» стать фильмом с наибольшим количеством жертв за всю историю киносериала.

4 По эстетике и антуражу четвертая часть «Кошмара» смахивает на молодежную комедию. Собственно, каждая новая серия цикла неплохо отражала актуальные тенденции в мире хоррора — по ним вполне можно изучать эволюцию жанра в 80-х и начале 90-х.

1



2



1 Перчатка Фредди от серии к серии претерпевала некоторые изменения. Причину этого следует искать не в перфекционизме дизайнеров, но в банальном разлобастывании создателей — перчатки постоянно терялись, воровались или просто рвались.

2 Cameo-появление Джонни Деппа в фильме «Фредди Мертв: Последний Кошмар». Еще несколько секунд, и Фредди убьет его сковородкой. Самое, наверное, гуманное убийство в послужном списке Крюгера.

ле родила его обратно. «Кошмар на Улице Вязов 5: Дитя Снов» (A Nightmare On Elm Street 5: The Dream Child, 1989), вновь вернувшийся киноцикл в категорию малобюджетного хоррора (на съемки фильма было потрачено всего 6 миллионов), вышел довольно мрачным, брутальным (весьма приличное количество особо жестоких сцен в финальной редакции было безжалостно зацензурировано) и местами очень неординарным (самый шик — эпизод, в котором Фредди сражается с помешанным на комиксах парнем и сам становится персонажем комикса). В американском прокате «Дитя Снов» собрал вполне приемлемые 22 миллиона, однако большинство поклонников Крюгера оставил в разочаровании. Цикл явно начал сдавать, и будущее его представлялось весьма туманным... И в 91-м году Роберт Шэй принял решение окончательно и бесповоротно убить Фредди, поставив тем самым точку в семилетней истории цикла. У студии был шанс сделать это с невероятным размахом — первым кандидатом на режиссерское кресло был сам Питер Джексон, в те годы снимавший весьма остроумные и неординарные независимые фильмы. Увы, написанный Джексоном вариант сценария забраковали, и Питер проект покинул. В итоге режиссерское кресло решила занять Рэйчел Талалай, никогда доселе кино не снимавшая, однако побывавшая на разных продюсерских должностях практически на всех карти-

нах цикла. Сценарий же фильма написал Майкл Де Люка (четыре года спустя он вместе с Джоном Карпентером создаст культовый фильм «В пасти безумия»). И так, десять лет минуло с того дня, как Фредди был в очередной раз умерщвлен. К смертям нашему герою не привыкать — посему он вновь ожил и опять принялся терроризировать спрингвудских подростков. И дотерроризировался до того, что оставил город вообще без детей. Единственный парень, бедолага Джон, пытается скрыться из города, однако Фредди ему не дает это сделать. Но каким-то образом ему, ценой потери памяти, удается прорваться сквозь барьер, разделяющий явь и грезы, и попасть в соседний городок, где его помещают в подростковый реабилитационный центр. Оттуда он вместе с сотрудницей центра Мэгги и тремя лечасьими там подростками отправляет в Спрингвуд. Там-то наши герои и попадают в лапы Фредди, который начинает с ними свою излюбленную игру. Вскоре выясняется, что Мэгги — дочка Крюгера, и лишь она способна окончательно и бесповоротно угодить злодея. Она вместе со своими приятелями-пациентами и коллегой-доктором, пережившими свидания с маньяком, отправляется в царство сна, дабы окончательно и бесповоротно упокоить старину Фредди. «Фредди Мертв: Последний Кошмар» (Freddy's Dead: The Final Nightmare), шестая часть «Кошмара», окончательно открыла нам

глаза на то, как Фредди докатился до жизни такой. Путешествуя по закоулкам памяти маньяка, мы видим, как с самого раннего детства в нем проявлялись склонность к насилию и невероятная жестокость. Окружающие, относившиеся к молодому Крюгеру как к полному ничтожеству, активно способствовали формированию у него комплексов, которые и вылились в то, что он заделался спрингвудским потрошителем. Видим мы и как безжалостно Крюгер убил свою жену, обнаружившую тайную комнату, в которой маньяк хранил свои орудия убийств и трофеи. При этом, судя по всему, маленькую дочурку Фред действительно любил и сильно переживал, когда его лишили родительских прав. Наконец, приоткрывается полог тайны над тем, как Крюгер сделался бессмертным монстром — оказывается, должностью этой наградили его загадочные червеобразные духи, предложившие ему контракт в тот самый момент, когда разъяренная толпа жителей Спрингвуда наслаждалась самосудом. Фильм, кстати говоря, запоминается не только лишь за счет новых открытий чудных, но и благодаря весьма неординарным сценам. Так, например, одного парня Фредди убивает, загоняя его во сне в компьютерную игру (эдакий «Марио» на крюгеровский лад). Вообще же, пожалуй, «Последний Кошмар» — наиболее комедийная из всех частей фильма. Фредди безостановочно ерничает,

герои постоянно отпускают шуточки и подтрунивают друг над другом, и даже окончательно поминая, Крюгер не удерживается от сарказма (классическое «Девочки!»). Мило.

Кстати, в этом фильме в небольшой cameo-роли засветился участник самого первого кошмара Джонни Депп — его лекцию о вреде наркотиков, прерванную Фредди ударом сковородкой по голове, наблюдает один из героев, смотрящий в обдолбанном состоянии неработающий телевизор. Снятый всего лишь за 5 миллионов долларов «Последний Кошмар» очень удачно выступил в американском прокате и собрал там без малого 35 миллионов, поставив его создателей перед сложной дилеммой. С одной стороны, Крюгер был окончательно и бесповоротно мертв, а с другой — невероятно жалко было убивать цикл, недоиспользовав его необъятный коммерческий потенциал. Решение пришло само — круг должен был замкнуться тот, кто и начал его рисовать. Автором сценария и режиссером седьмой части картины стал Уэс Крэйвен.

Фильм «Новый Кошмар Уэса Крэйвена» (Wes Craven's New Nightmare) вышел в американский прокат осенью 1994 года и собрал там довольно скромную сумму в 18 миллионов. Однако стал при этом однозначно лучшим фильмом всего цикла и, пожалуй, самым сильным фильмом Крэйвена за всю его карьеру. Уэс, перед тем как приступить к работе над сцена-

1



«Ты медленный... ты тупой... и у тебя нет стиля!», часть 2

На съемки фильма о разборках двух культовых душегубов была потрачена весьма скромная для нынешнего века сумма в 25 миллионов долларов. А купилась она (причем с лихвой) в первый же уик-энд – первые выходные проката принесли 36 с половиной миллионов. А за все время кинопоказа фильм собрал в огнях только США более 82-х миллионов, установив рекорд среди всех фильмов с участием Крюгера.

Понятное дело, зрители шли в кино не ради сюжета, который, честь по чести, был туп как Джейсон, и не ради ярких спецэффектов, которые, порой даже уступали в колоритности эффектам из ранних частей цикла, но ради того, чтобы посмотреть, как бугут колошматить друг друга Крюгер и Вурхез. Сцены сражений у создателей картины получились на редкость хорошо. Равно как и сцены набора монстрами фрагментов – они не столь изобретательны, как в старых «Кошмарах», но очень уж красочны. После успеха фильма активно муссировались две темы – надо ли снимать продолжение и стоит ли делать одноименную компьютерную игру. Первоначально на оба вопроса ответили «да», но потом, как обычно, нагрянули непревзвешенные осложнения и планы по созданию сиквела и игры отправились на свалку. Наверное, оно и к лучшему.

рием, посмотрел разом все шесть предыдущих фильмов и вынужден был признать, что решительно не видит смысла развивать оригинальный сюжет. «Мы пойдем другим путем!» – решил режиссер. И ведь пошел!

«Новый Кошмар» – это блестящий образец кинематографического постмодернизма. Крэйвен уничтожил границу между реальностью и картинкой, сделав героями фильма не персонажей, но самих актеров и создателей картины. «Новый Кошмар» напоминает зеркало, бесконечно отражающее само себя, создающее невообразимое число новых вселенных, каждая из которых заключена в очередном отражении отражения. Бессмысленно пытаться пересказать сюжет седьмой части «Кошмара на Улице Вязов» – в пересказе, в отрыве от своей кинематографической среды, он будет сер, невнятен и мертв. Оживает он лишь на экране и лишь для тех, кто верит, что кино – это не только средство, способствующее поглощению попкорна.

«Новый Кошмар» – фильм о том, как актерам, снимавшимся в оригинальном «Кошмаре на Улице Вязов», его режиссеру, продюсеру и всем остальным участникам процесса, внезапно довелось осознать, сколь сильно влияет создание новой Вселенной (а ведь каждый фильм, в особенности, если он хорошо поставлен и снят, создает новый виртуальный мир, живущий по законам своего творца, однако отнюдь не восприни-

мающий его как Бога и Повелителя) на всю последующую жизнь. Недаром ведь Стивена Кинга (чья книга отчетливо видна на полке в кабинете Уэса Крэйвена в одной из сцен «Нового Кошмара») неперестанно терзают невыносимо страшные сны. «Ты всегда в ответе за тех, кого приручил, равно как и за тех, кого сотворил», – вот непростая и неочевидная мораль этой картины.

«Новый Кошмар Уэса Крэйвена», весьма сдержанно принятый почитателями цикла, однако восхищавший кинокритиков и ценителей умного и неординарного хоррора, поставил жирную точку в цикле кошмаров с Улицы Вязов. Был, конечно, еще потом забавный кросс-овер «Фредди против Джейсона» (о нем чуть подробнее во врезке), но он идей оригинального цикла не развивал, шел с ними по параллельному курсу.

Кстати говоря, в планах киновосов студии значится создание приквела, повествующего о молодых годах Фредди Крюгера. Впрочем, дальше разговоров о намерениях дело пока так и не зашло.

«...Кошмар не останется лишь на экране»

Разумеется, Фредди Крюгер не ограничился одним лишь киноэкраном. С ростом популярности маньяк перекочевал на страницы книг и комиксов, перебрался в электронные игры.

В 89-м году издательство Marvel Comics (да-да, как раз то самое, что породило на свет Человек-па-

ука, Фантастическую Четверку, Халка и кучу прочих супергероев) выпустило две части черно-белого комикса «Кошмары на Улице Вязов Фредди Крюгера» (Freddy Krueger's A Nightmare on Elm Street). Сюжет рассказанной в них истории «Крадущийся во снах» (Dreamstalker), придуманной Стивом Гербером, слабо соответствовал основной сюжетной линии киноцикла и местами даже противоречил общеизвестным фактам из жизни Фредди. Однако в целом комикс был довольно симпатичен. Сняли же его с производства, как гласят слухи, из-за большого количества чересчур жестоких картинок (да-да, своих Джеков Томпсонов хватает в каждой сфере искусства).

В 91-м году перекупившая лицензию компания Innovation Publishing, специализировавшаяся преимущественно на графической адаптации разного рода фильмов и сериалов, выпустила три серии комиксов под общим названием «Кошмары на Улице Вязов» (Nightmares On Elm Street). В первой, состоявшей из шести полноценных выпусков, рассказывалась история о том, как объединенные силы героев различных частей киноцикла схлестнулись с Фредди в мире кошмаров. Вторая серия состояла из трех выпусков и представляла собой адаптацию фильма «Фредди Мертв: Последний Кошмар». Наконец, третья серия была прямым сиквелом фильма и рассказывала историю о том, как вновь мучимая кошмарами

1 Легендарная Фредди-Змея из третьего «Кошмара», вызвавшая в свое время немало споров среди создателей картины. Раскрашенная первоначально в телесно-розовый цвет, она выглядела слишком кхм, непристойно. И, дабы избежать гнева цензоров, ее перекрасили в зеленый. В итоге она стала выглядеть непристойно-зеленой.

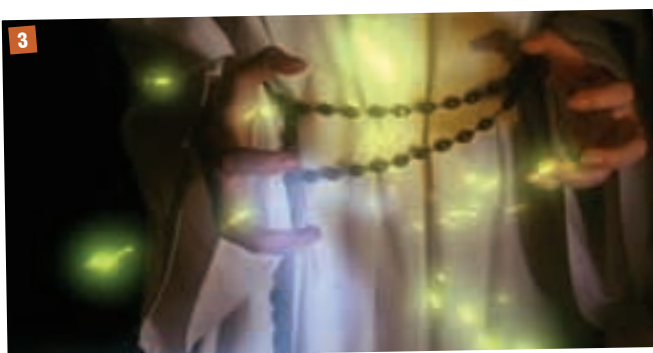
1



2



3



4



1 У четвертого «Кошмара» получилась довольно эффектная (при этом не слишком логичная) концовка — Фредди разорвали вырвавшиеся из него на свободу души загубленных тинейджеров. Визуальная аллюзия на «Чужого» видна невооруженным глазом.

2 Заросший мхом холодильник, заполненный аморфными продуктами и глазами яблоками, из пятой части «Кошмара», напоминает о киноэкспериментах чешского сюрреалиста Яна Шванкмайера.

3 «Обратное» рождение Фредди — опечаленная злодеяниями рожденного сына, Аманда «рогила его назад».

4 Забавный кадр из «Нового Кошмара Уэса Кривена» — Инглунд, играющий самого себя, и Хезер Лэнгензмп, также играющая саму себя, мирно болтают на отвлеченные темы. Инглунд невероятно интеллигентен и галантен, Хезер — спокойна и уравновешенна. Кто заподозрит в этой парочке Фредди и Нэнси?

Мэгги (дочка Крюгера) отправилась в Спрингвуд, дабы детально разобраться в истории жизни своего отца. Третья эта серия так и не была закончена — Innovation Publishing обанкротилась и свернула деятельность.

В 2005 году компания Avatar Press издала несколько выпусков комиксов «Кошмар на Улице Вязов: специальный выпуск» (A Nightmare on Elm Street Special), «Кошмар на Улице Вязов: паранойя» (A Nightmare on Elm Street: Paranoid) и «Кошмар на Улице Вязов: книга страха» (A Nightmare on Elm Street: Fearbook), рассказавших о несчастных подростках из Спрингвуда, вновь атакованных Крюгером (хронологически события этих комиксов происходили после дуэли Фредди с Джейсоном).

Наконец, в 2006-м права на выпуск комиксов о Крюгере попали к студии Wildstorm Comics, где графическими историями о симпатяге Фредди занялся Чак Диксон, крупный специалист по Бэтмену. Несколько историй уже было выпущено. А в самом конце 2007-го (когда вы читаете эти строки, комикс, наверное, уже увидел свет) Wildstorm Comics обещала выпустить крайне занятный кроссовер «Фредди против Джейсона против Эша» (Freddy vs. Jason vs. Ash), в котором Крюгер и маньяк Джейсон схлестнутся в неравном бою с Эшем, главным героем цикла «Зловещие мертвецы»!

Каждый из фильмов о Крюгере был подвержен безжалостной но-

веллизации, кроме того, был выпущен сборник рассказов, повествующих о «геройствах» Фредди. В середине 90-х плодовитый (и не слишком талантливый, следует отметить) писатель Дэвид Бергантино выпустил целых четыре романа о Фредди Крюгере, а в новом уже веке его начин поддержало издательство Black Flame, в течение одного года выпустившее аж пять книг о кошмарах на Улице Вязов. В 89-м году Фред Крюгер на время эмигрировал в мир электронных развлечений. Были выпущены сразу две игры, посвященные событиям киноцикла. Компания LJN издала разработанную студией Rare игру A Nightmare on Elm Street для восьмьбитной консоли NES, а Monarch Software — совершенно другую игру с точно таким же названием, разработанную самой Westwood для Commodore 64 и PC.

Игра для NES довольно близко следовала сюжету фильма «Кошмар на Улице Вязов 3: Воины Снов». Игроку (в A Nightmare on Elm Street от LJN, кстати говоря, могли разом играть четыре пользователя) предстояло поблуждать по Спрингвуду в поисках костей Фредди, собрать которые необходимо было для того, чтобы упокоить маньяка. У каждого героя имелся специальный показатель, демонстрирующий его степень усталости — когда он доходил до критической отметки, персонаж засыпал, после чего окружающий мир разительно менялся — игрок попадал в царство Фредди.

Пробудить персонажа можно было, если удавалось отыскать радио. Кроме того, спящий герой (в соответствии с фильмом) мог выбрать себе одно из суперспособностей, позволяющих сражаться со всякого рода злодеями значительно эффективнее. В конце каждого уровня игрока поджидал Фредди, которому требовалось навальнуть для перехода в следующий этап по шее. В общем и целом, игра не представляла собой что-либо сверхъестественное и за исключением, пожалуй, лишь фишки с засыпанием, была довольно тривиальным горизонтальным экшеном. Впрочем, следование канонам киноцикла и наличие в игре Фредди делало ее довольно лакомым кусочком для поклонников фильма. Я, например, в детстве прошла ее от и до, ибо в какой-то период времени безумно любила все, что связано с Крюгером.

Игра для Commodore 64 и PC разительно отличалась от своего приставочного тезки. Она, как и однофамилица с NES, имела непосредственное отношение к фильму «Кошмар на Улице Вязов 3: Воины Снов». Однако если консольная игрушка слегка придерживалась его сюжета, то компьютерная версия повторяла его один в один. Игроку предстояло выбрать — за кого из персонажей фильма следует играть. Доступны были все герои третьей части киноцикла, за исключением Джоуи, который, как известно, пребывал в плену у Крюгера. Каждый из героев, как и в кинокартине, имел

свои сверхспособности, помогающие ему в борьбе с Фредди и его подручными. Впрочем, одними суперспособностями сыт не будешь — для более эффективного упокоения подручных Крюгера существовал внушительный склад оружия, которое можно было найти или прикупить в специальном магазине. Оружие, разумеется, было разным — от пистолета, до... бензопилы, перекочевавшей в A Nightmare on Elm Street из «Зловещих мертвецов», цикла, с которым у «Кошмара на Улице Вязов» всегда были особые отношения... Понятное дело, игра была под завязку набита разного рода пазлами и квестами. В самом конце игры нас поджидал Фредди, обратившийся (вновь в точности как в одной из сцен фильма!) в гигантскую змеюку. В целом же игра была очень симпатичной и занятой. Наличие ролевых элементов и сюжетных диалогов придавало ей особый шарм, ну а славный геймплей буквально вынуждал сутки напролет просиживать перед мониторами в надежде «все-таки сделать этот чертов седьмой уровень!».

Вот, в общем-то, и все. Если за время чтения статьи вас вдруг потянуло в сон — знайте, я подписала с Фредди договор и теперь усыплю вас своими заметками читателей «Страны Игр», которые затем отправляются прямоком в царство кошмаров. Что, не верите? Ну-ну. Сладких снов. Передавайте Фредди привет и мои самые теплые пожелания. **СА**

Ж У Р Н А Л О Т К О М П Ъ Ю Т Е Р Н Ы Х Х У Д И Г А Н О В

ХАКЕР

WWW.XAKER.RU

ЯНВАРЬ 01 (109) 2008

Зверские опыты над Oracle

ВЗЛОМ И ЗАЩИТА
ПОПУЛЯРНОЙ
СУБД СТР. 72



ЯНВАРСКИЙ ХАКЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ

БОЛЬШИЕ ДИСКИ
ТЕСТИРОВАНИЕ
ВМЕСТИТЕЛЬНЫХ
HDD СТР. 14

УКРОЩЕНИЕ
ДИКОЙ КИСКИ
ВЗЛОМ
МАРШРУТИЗАТО-
РОВ CISCO СТР. 64

РАЗОРУЖЕНИЕ
DVD-ПЛЕЕРОВ
ПЕРЕПРОШИВКА
АППАРАТНЫХ
DVD-ПЛЕЕРОВ
С НИКСАМИ
НА БОРТУ СТР. 90

ПУТЬ К СВЕТУ
ИЗГОТОВЛЕНИЕ
РОБОТА-УБИЙЦЫ
ЗА 5 МИНУТ СТР. 124

Остановите мгновение!



33-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Не годятся и изображения глюков из игр. Даже самых смешных. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовыходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ
POWERCOLOR HD2400 PRO
 (256 MB DDR2, 525/800 MHz CORE/
 MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу
supershot@gameland.ru
 (или обычному, почтовому)
 до 15 февраля 2008 года.
 Обязательно указывайте в теме:

конкурс
«Остановите мгновение №33»



ПОБЕДИТЕЛЬ 30-ГО ЭТАПА

Моржаков Павел,

parapik@yandex.ru

ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO



Последние мгновения трех боссов из трех игр серии Shin Megami Tensei, каждая из которых является не только гениальным примером того, как надо делать игровую механику и писать сюжеты, но также и того, как легко отпугнуть адекватного игрока весьма высокой сложностью и огромными временными затратами на прохождение.

разнообразие видов
NOBBY
аксессуары для мобильных

НОВИНКИ!

зимой оставайся яркой...

Товар сертифицирован. Рязань

- Сумочки для iPod
- Женские сумочки

ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ

+7(495)105-11-94, 925-11-94

www.direc.ru, www.nobby.ru, sale@nobby.ru

МОБИЛК Ш М

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получает Тарас Сухов за трезвый аналитический взгляд на диспозицию войск в войне форматов.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно утверждать, что PS3 станет победителем в консольных войнах, потому что в каждом жанре у Sony есть хорошая игра. Не в каждом. Как бы парадоксально это ни звучало, но JRPG сейчас куда больше на Xbox 360, чем на PlayStation 3. А о том, что творится на Wii, не хочется даже и вспоминать.

Художник: tyr,
<http://t52.cyberpunk.ru>

ПИСЬМО НОМЕРА

Тарас Сухов,
strange_r-88@mail.ru

Здравствуй, редакция «СИ»! Прочитав мнение господина None'a по поводу моего письма, я решил написать ответ. Пусть уже прошло много времени и с ним мы уже обсудили этот вопрос, я все же принял решение отправить это письмо и вам. Печатать его не стоит (хотя, конечно, как хотите), это письмо для вас, и было бы очень приятно знать, что вы его прочитали. По поводу границ. Рассмотрим несколько примеров: Stranglehold, Bioshock, Jericho, The Orange Box, TimeShift, Call of Duty 4, Unreal Tournament III (который, кстати, на консолях урезанный будет, из-за производительности) и многие другие игры. Все они относятся к жанру шутеров. Шутеры — исконно пишущий жанр — выходят теперь и на других платформах. Раньше тоже можно было видеть и Doom 3, и Half-Life 2 на Xbox, но ограничения в производительности делали эти версии неприглядными. Теперь же, когда консоли перегнали PC по производительности и, соответственно, по качеству графики (вообще спорный вопрос, все-таки потенциал еще не раскрыт), зачастую версия для консоли является основной. Это, например, проявляется в управле-

нии, заточенном под геймпад. Про стратегии можно сказать то же: где вы видели, чтобы стратегии, да еще и неплохие, выходили на консолях? Порты, конечно, запаздывают (это еще мягко сказано), но все равно это большой шаг для обеих платформ. Все это можно назвать если не падением границ, то хотя бы превращением прямой жирной пограничной линии в ломаный пунктир. По поводу консоли Wii: вот тут даже не линия, а целая стена (хорошо хоть, не китайская). Имя ей — управление. Поэтому Wii в расчет я не беру. Появление Steam и Games for Windows тоже заставляет задуматься. Об этом уже писал многоуважаемый товарищ Сонин в статье из 17-го номера про виртуальную консоль. Вот будет у нас большой умный компьютер, который может все, и не будет смысла больше выпускать железо (консоли в привычном смысле слова). Будем платить зноем количество виртуальных денег и скачивать себе программную консоль. Тогда, скорее всего, и Blu-ray с HD DVD нам будут не нужны. По поводу носителей. С коммерческой точки зрения все ясно: Sony хочет поддержать свой носитель любыми средствами. Кто-то купит PS3 из-за игр, кто-то из-за привода, в итоге каждый получит то, что ему совсем



ПИШИТЕ ПИСЬМА:
STRANA@GAMELAND.RU
ИЛИ 101000 МОСКВА,
ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я
652, «СТРАНА ИГР»,
«ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

ОН НЕМНОГО ЗАГЛАМУРЕЛ

Приснился мне однажды кошмар: будто я получил номер журнала без рекламы и рубрики «Бан-зай!». И, значит, держу я эту брошюру, и тут из нее дискетка вываливается. Это, по сути, тот же DVD, только без клипов и аниме. Проснулся в холодном поту. Отдышался. Хватаю журнал и сразу волна умиротворения — на месте все! Обложка сразу встречает разворотом рекламы. Потом идут скриншоты, опять скриншоты... Угадаете, что я увидел дальше? Правильно — скриншоты! У меня, кстати, есть бесплатная идея: может, сделать скриншоты раскрасками? Читатель (теперь

художник) сможет больше времени провести с любимым журналом, раскрашивая контурные черно-белые скриншоты из игр! Нет, честно, мне очень нравится «ноухау» журнала — два скрина, а посередине предложение (5 слов, ну максимум 7) — так называемая «Галерея». А еще мне очень нравится повсеместное разрастание картинок. Я до этого не знал, как выглядит Марио, если его увеличить в 100 раз, а теперь знаю. Спасибо. Я ни капельки не ностальгирую по тем временам, когда на прочтение журнала уходила неделя, а то и две — это все пережитки прошлого. При современном ритме жизни на прочтение журнала много времени не отве-

дешь, поэтому час-полтора — оптимальный вариант. Только вот DVD портит картину, так как его смотреть можно гораздо дольше, чем читать журнал. Но, думаю, если добавить еще пару клипов об увлекательной японской рок-группе эмо-готов и поклонников покимонов (это, наверное, не модно уже? Как я безнадежно устарел!), то, думаю, электронный носитель легко догонит своего атласного целлулоидного друга! Как бы так охарактеризовать тенденцию журнала в общем? «Немного загламурел», что ли? Так и подмывает сказать что-то, вроде: «А я ведь помню времена, когда скриншоты были маленькими, а реклама занимала менее по-

ловины журнала». Как я устарел, наверное, так же, как и мой компьютер. Иначе как объяснить тягу к чтению статей вместо разглядывания картинок? Наверное, видеокарта не та? Оперативки мало, вот и требования под свое «железо» выдвигаю неадекватные? А вот Post, который всегда Scriptum. Да, я знаю, что за счет рекламы журнал и живет. Да, я знаю, что есть любители японской культуры в разных ее проявлениях (сам принадлежу к их числу, только профиль другой), и что надо учитывать пожелания всех читателей. Да, я знаю, что большие картинки в избытке — это «современно». Но... мне раньше журнал нравился имен-

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ.
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Почему ничего не слышно про Assassin's Creed на PC. Неужели его отменили?

Нет, не отменили. Просто компьютерную версию пришлось доводить до ума дольше, чем планировалось ранее, и поэтому ее релиз перенесли на февраль.

Купил PS3. Когда на ней начнут выходить японские RPG?

Когда японцы их сделают. Увы, сейчас практически все JRPG для PS3 проходят у нас без четкой даты релиза. Неизвестно, ни когда появится Final Fantasy XIII, ни Final Fantasy Versus XIII, ни Star Ocean 4, ни The Last Remnant...

Скажите, пожалуйста, будет ли игра World of StarCraft?

Скорее всего, нет. Во-первых, ни анонсов, ни слухов о ней не было. Во-вторых, Blizzard нет смысла самой же выпускать конкурента к WoW. В-третьих, «нормальное», стратегическое продолжение StarCraft уже наполовину готово. Может, лет через пять...

У НАС НОВОСТИ. СО СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА ЗА РУБРИКУ «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ» ОТВЕЧАЕТ ВСЕМ ОТЛИЧНО ИЗВЕСТНЫЙ ДИНОЗАВРЕД, ВЕЛИКИЙ РУССКИЙ ПИСАТЕЛЬ АРТЕМ ШОРОХОВ, А НЫНЕШНИЙ ВЕДУЩИЙ ИГОРЬ СОНИН ОТПРАВЛЯЕТСЯ ДОУЧИВАТЬ ЯПОНСКИЙ НА ПРОСТОРЫ РУБРИКИ «БАНЗАЙ!». ЧТО ИЗМЕНИТСЯ В «ОС»? ДА РОВНЫМ СЧЕТОМ НИЧЕГО. МЫ ПО-ПРЕЖНЕМУ РАДЫ ВАШИМ ПОСЛАНИЯМ И С УДОВОЛЬСТВИЕМ НА НИХ ОТВЕТИМ. ПИШИТЕ ПИСЬМА!

не нужно. Конечно, будут люди, которым нужен и привод, и PS3. Но не уверен, что их будет много. Тем более что техническая составляющая еще далека от совершенства. И если наличие привода для просмотра фильмов можно оправдать, то для игр в нем необходимости нет. При создании Oblivion для PS3 разработчики жаловались на низкую скорость чтения. Ну и смысл тогда использовать Blu-ray? А все доводы по поводу нехватки места для новых игр — происки самой Sony. На Xbox 360 все прекрасно помещается на обычный DVD, и Gears of War тому пример. Почему мультиплатформенные игры влезают на DVD, а эксклюзивы нет? Возможно, Sony специально увеличивает размер игр, чтобы аргументировать наличие привода. Или даже подчеркнуть эксклюзивность PS3 (то есть показать, что только на их платформе можно выпустить эту игру). Да и не смертельно это, когда игры на нескольких дисках. Наоборот, даже приятно, когда диск за диском проходишь: всегда под контролем, сколько осталось до конца. В Microsoft же тоже не дураки сидят, думали же они про объем игр, когда выпускали консоль без HD DVD. Поняли ведь, что можно обойтись без них. Если рассмотреть рост размера игр на Xbox, то получается следующая картина: Средний объем для 2001 года: 1.81 Гб (21% диска);

Средний объем для 2002 года: 2.17 Гб (25% диска); Средний объем для 2003 года: 2.47 Гб (29% диска); Средний объем для 2005 года: 3.20 Гб (37% диска). Приведу примеры объемов некоторых игр для Xbox 360: Condemned: 3.9 Гб; Madden 06 NFL: 3.3 Гб; Dead or Alive 4: 5.0 Гб; NBA 06: 4.5 Гб. Полноценные CG-ролики, конечно, занимают много места. Но в последнее время их все чаще делают на движке. Да оно и понятно — быстрее, экономичнее, к тому же интерактивность повышается. Звук тоже не настолько громоздкий, чтобы ему не хватило места на DVD. В Resistance он занимает всего один гигабайт. Дополнительные материалы могут находиться и на дополнительном диске, что должно только радовать. Тем более, со временем появятся новые технологии сбережения места на диске и игры не будут выходить в таком объеме. Вспомним ту же Phantasmagoria с ее семью компакт-дисками, а все из-за неимения технологии качественного сжатия видео. Если так транжирить место, то никаких Blu-ray не хватит. Недавно видел рекламу PS3, так там было заявлено, что PS3 — это Blu-ray плеер с возможностью запуска игр (это вообще кошмарство, пусть даже это шутка). Sony захотела повторить судьбу PS2, которую брали как DVD-плеер. С той лишь раз-

ницей, что в то время DVD-привод не был помехой играм. Когда Blu-ray станет массовым, PS3, возможно, будет находиться уже в конце своего жизненного цикла. Тогда будет уже не обойтись без новых носителей, а пока у нас переходное время, самое тяжелое. В погоне за новыми технологиями и продвижением формата Blu-ray, Sony оставила нас без приставки.

WREN \\ Sony — компания, которая принципиально выпускает технику с заделом на будущее. Так было в свое время и с PlayStation 2. Посмотрите и на другую продукцию Sony — ноутбуки Vaio, телевизоры Bravia. Компания просто не хочет и не может делать недорогую приставку на основе устаревших технологий. Поэтому привод Blu-ray — дело принципа. Даже если бы это был не собственный формат Sony, а какой-нибудь совсем чужой, все равно бы в приставке он оказался. Главное — что самая современная технология. А то, что игры от Sony занимают так много места, — это, конечно же, манипуляция общественным мнением. Просто кладут на диск несжатые файлы, а потом говорят, что игра никак не влезла бы на DVD.

И.СОНИН \\ Sony оставила нас не «без приставки», а «без приставки от Sony». Все-таки приятно, что в новом поколении все консоли совершенно разные: есть и приставка вчерашнего дня, и сегодняшнего, и даже завтрашнего.

но своей долгодолжительностью. Это не только мое мнение (нас много, ну, во всяком случае, больше двух), и поэтому можно ли увеличить информационно-текстовую составляющую на 20, а то и на все 25 символов в следующем номере? Буду весьма благодарен.

Олег Сергеев,
OSA-86@mail.ru

WREN \\ Очень правильное письмо. Да, действительно мы стараемся быть современными, отсюда и усиленное внимание к оформлению. Да, мы понимаем, что журнал наш в первую очередь читают, а во вторую (но не в десятую!) — разглядывают. Уточню,

что за последний год соотношение текста и иллюстраций практически не изменилось. Более того, год назад, когда мы меняли дизайн, мы увеличили на 20-30% количество текста — с 3 до 3.5-4 тыс. знаков на странице. И в дальнейшем постараемся находить компромисс, который будет устраивать большинство читателей.

FINAL FANTASY — ЭТО ЖАНР, А НЕ ИГРА

Здравствуйте. Хочу выразить свою благодарность всем, кто трудится над журналом «Страна игр». Отличная работа. Ну, от благодарностей к делу.

Собственно, я хотела сделать одно предложение о теме, возможно, одного из будущих номеров. Недавно, проходя уже по десятому кругу Final Fantasy с седьмой части по десятую, я решила найти игру наподобие для PC. К моему большому удивлению, в магазине на мою просьбу «Дайте, пожалуйста, игры для PC, по жанру и геймплею схожие с Final Fantasy» — мне вручили один-единственный диск с игрой под названием Sudeki. Игра оказалась легкой, но тоже весьма занятной (несмотря на то, что местами речь в диалогах напоминала писк агонизирующей мыши). Буквально через два дня я начала самостоятельные поиски в Интернете подобных

На Wii выйдет ли GTA4?

Нет. Даже PS3 и Xbox 360 скрипят зубами, работая с графикой GTA4, и крошке Wii она окажется не под силу. Официальная политика Rockstar пока такова: на Wii игра не выходит.

Есть игра по аниме «Хеллсинг»?

Нет. Популярный аниме-сериал не стал основой ни для одной видеоигры, даже у себя на родине, в Японии.

Можно ли сейчас где-нибудь достать демоверсию MGS4?

Нет, нельзя. Способ поиграть в MGS4 в прошлом году был один: на стенде Konami на Tokyo Game Show. Никаким другим образом демоверсию MGS4 с тех пор увидеть было невозможно.

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТ



АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

• Подключение — в любом месте Москвы и Московской обл.

• Срок подключения в Москве — 14 дней,

в Московской области — от 14 до 30 дней.

• Установка прямого московского телефонного номера

• Многоканальные телефонные номера

• IP-телефония

• Выделенные линии Интернет

• Корпоративные частные сети (VPN)

• Хостинг, услуги data-центра

РМ Телеком

www.rm.ru e-mail: info@rm.ru (495) 986-8212

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 21(246), СТРАНИЦА 144

Как пишут нам, от такой ошибки «аж на душе хорошо стало — если б это было так на самом деле!». Дело в том, что 512 Мбайт оперативной памяти для современного процессора — это что-то совершенно немислимое. Мы имели в виду, конечно, килобайты, Кбайт.



Кто виноват?

Антон «Мегабайт» Большаков

Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.



НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ
ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА
ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ
«СИ». ЖДЕМ ВАС НА
[HTTP://FORUM.
GAMELAND.RU](http://forum.gameland.ru)

игр, но результат был почти таким же. Но что самое удивительное, людей столкнувшихся с этой проблемой, — масса. Так вот о чем я хочу сказать, было бы неплохо сделать номер (к примеру, под названием «Final Fantasy — это жанр, а не игра»), где было бы рассказано обо всех интересных проектах, подобных Final Fantasy и выпущенных когда-либо не только для PC, но и для остальных платформ. Тем более что намечается выход Final Fantasy XIII для PS3, но до ее выхода надо чем-то себя занять, а может и открыть для се-

бя что-то новое. Мне очень интересно ваше мнение. Дальнейших вам успехов.

Милен,
milen_zr@mail.ru

WREN \ Этот жанр называется «консольные RPG», в нашей системе жанров это role-playing console-style. Обо всех сразу рассказывать нельзя — никакого журнала не хватит. Но сделать материал «Лучшие консольные RPG в разработке» — без проблем. А если говорить об уже вышедших, то советую обратить внимание на материал «Лучшие игры 2007 года», там будет соответствующая номинация.

ГЛУПАЯ ЗАТЕЯ VALVE

Здравствуйте, уважаемая редакция. Я являюсь вашим почти постоянным читателем с начала 1998 года (бурные аплодисменты!). Могу сказать, что вы являетесь своего рода монополистами на рынке игровой консольной прессы, с чем вас и поздравляю. На моей памяти не было другого серьезного журнала, который освещал бы весь рынок видео и компьютерных игр в целом.

Но это так, к слову пришлось. А теперь к главной причине написания данного письма. В номере 246 от ноября текущего года я прочитал обзор игр от Valve — так называемого сборника The Orange Box. Больше всего меня заинтересовала игра Portal как наиболее оригинальная из данного сборника. Я тут же побежал в магазин и купил ее (то есть Portal в отдельности). Я знал о такой вещи, как Steam, так как уже имел дело с ним при игре в Episode One и примерно знал, что будет. Но ТАКОГО я не ожидал. При запуске Steam начинает качать обновления из Интернета. Во-первых, я очень удивился, когда узнал, что для обновления платформы необходимо скачать 15 Мб, в то время как сам дистрибутив Steam весит около 30 Мб. Это что же, они пол-«Стива» переписали с момента выхода игры? Поехали дальше. Во-вторых, меня поразила глупость Steam в общем. Постоянные дисконнекты с серверами (хотя, может, это мой провайдер глючит), после скачи-

вания половины обновлений программа вылетает и приходится начинать заново — это все в порядке вещей. Но самое странное это вылеты программы без какого-либо сообщения об ошибке! Я по своему первому образованию программист. И я бы оторвал руки таким кодерам, которые не могут отловить такие ошибки в проекте такого уровня. Так я и не смог установить мою лицензионную копию игры, ибо у меня просто не хватило терпения. Какой из всего этого можно сделать вывод? Steam еще сырая и ее надо дорабатывать, ОПТИМИЗИРОВАТЬ. Это по нынешнему состоянию Steam'a. А теперь более общие мысли. Я считаю, что зря вы поете дифирамбы бизнес-модели Valve, что вся затея со «Стивом» — глупая, так как используя его, Valve лишает игрока в частности и свободного человека в общем, самого главного — выбора. Я хочу выбирать, качать ли мне обновления для «Стива», который не несет для меня никакой полезной нагрузки. Я хочу выбирать, качать ли мне обновления для Portal, который по определению синглплеерный (извините за мой французский). Все это навязывается мне! Меня лишают выбора! Почитайте форумы, я не одинок в своем мнении. Надеюсь, я смог донести свою мысль. Мне бы хотелось, чтобы вы опубликовали мое письмо, так как хочется ознакомиться с доводами сторонников Steam'a (а такие, наверное, есть).

P.S. Мне интересно, The Orange Box для PS3 так же будет требовать обязательного обновления через Steam?

Кайзер Е.В.,
caesar@hotmail.ru

CG \ А меня все Илья Ченцов пытается — и почему это я предпочитаю PC-версиям мультиплатформенных игр консольные? Поэтому вот. Мороки меньше. Теперь — к сути. Во-первых, «СИ» не превозносит Steam, а выражает к ней интерес и любопытство. Пожалуйста, не путайте; то, что Игорь писал в свой авторской колонке, — его сугубо личный авторский взгляд на суть вещей, а не какая-то редакционная догма. Во-вторых, я не могу согласиться с вами в отношении «нужности» обновления как самой иг-

ровой среды, так и конкретных игр. По сути, это всего лишь автоматизированное патчирование, и ничего страшного в том, что разработчики чуть-чуть улучшили игровой код, нет. Другое дело, что для «сингла» неплохо бы оставить за пользователем право отказаться. Но вот в чем штука: такие «отказы» легко сведут на нет все преимущества, которыми обладает Steam как виртуальная платформа. Будет обычный диск с игрой, как и много лет назад. Вроде бы, и неплохо, но, как говорится, чего ради тогда огородами городили?

P.S. На консолях всё примерно так же, только сбоев я не встречал ни одного. Если для игры появляется какое-то обновление, оно принудительно скачивается в течение трех минут (работает определенное правило о максимальном размере патча). Причем, если у вас нет доступа к Интернету, вы без всяких проблем сыграете в обычную версию, ничего не устанавливая. P.P.S. А «Портал» прекрасен. Доведите дело до конца, сыграйте, заклиная!

КОСПЛЕЙ — ЭТО ЗДОРОВО

Здравствуйте! У меня пожелание к рубрике «Банзай!». Если можно, печатайте, пожалуйста, почаще косплеи. Косплей — это здорово, это всегда интересно, а ваш репортаж из номера 16 (страница 172) — так просто не бывает! Хотя я и не самая большая поклонница Final Fantasy XII. А еще есть вопрос — подкажете, когда вы пишете, что «В конкурсе примут участие только те письма, которые придут к нам до некоторого числа», то имеется в виду включительно? Какой последний день отправки?

Светланчик,
lana-pers@yandex.ru

WREN \ Мы часто публикуем фотки косплееров, в том числе и с японских выставок (куда ездят наши корреспонденты). Можем делать это еще чаще, если таких просьб наберется много.

И. СОНИН \ Во-первых, про косплей — принято к сведению. Будем делать то, что сможем. Во-вторых, имеется в виду последний день, когда письма к нам приходят. Последний день

SMS

ОТВЕТ ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ
ВОПРОСЫ НА НОМЕР
+7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Кто написал музыку к Half-Life 2?

Музыку ко всем играм сериала Half-Life (а заодно и к головоломному шутеру Portal) написал Келли Бэйли, штатный композитор компании Valve.

Что такое PainStation?

Это крайне любопытная разработка немецких студентов, основанная на классической игре Pong. PainStation представляет собой небольшой аркадный автомат с дисплеем для игры в Pong и специальным болевым блоком. Перед началом матча игроки должны положить руки на предназначенные для этого панели. Кто убирает руку с панели, считается мгновенно проигравшим. Кто не убирает — вынужден по ходу матча терпеть разные болевые воздействия, генерируемые

машиной. В общем, игра для настоящих мужчин.

Слышал в «Виртуалити» на MTV, что Uncharted: Drake's Fortune после выхода на PS3 портируют на PC. Это что, «утка»?

Да, это она и есть. Ни один из заслуживающих доверия источников не сообщал о выходе PC-версии и, по официальным данным, Uncharted: Drake's Fortune остается эксклюзивом для PS3.

Что будет, если подключить прошитый Xbox 360 к Xbox Live?

Рано или поздно его забанят. По сути дела, вы просто не сможете больше ни под каким предлогом входить в службу Xbox Live (а значит — играть по сети, качать демки и ролики), в то время как

в оффлайновой игре никаких ограничений не возникнет.

Правильно же: Ясон, а не Джейсон; Иешуа, а не Джошуа. Тогда почему в МК Джакс, а не Якс?

Перевод приведенных вами имен во многом диктуется вековыми традициями. Сегодня их можно рассматривать как исключения из общего правила «пишется, как слышится». В самом деле, мы же пишем Джон, а не Йон; Джеймс, а не Ямс или Йеймс (и даже не Иаков). Точно так же, по современному правилу, мы записываем и имя Джакса.

Выигрет ли Mass Effect на PS3?

Нет. По крайней мере, по сегодняшним данным, Mass Effect и его продолжения — эксклюзивы для Xbox 360.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

КНИГИ

СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ
WWW.HITZONA.RU

отправки зависит от работы обычной почты, а поскольку надежды на нее нет, рекомендуем всем пользоваться почтой электронной.

И НИКАКИХ ТАБУЛАТУР!

Это я туда попал? Это же «Страна Игр»? Если да, то здравствуйте, если нет, можете не читать дальше: не вам письмо адресовано. Меня Женей зовут (Евгением, не Евгенией). Ладно, шутки пока в сторону, я по делу. Я вчера ваши DVD просмотрел (в смысле: диски с журнала), увидел трейлер Silent Hill: Origins и понял, что каким бы сомнительным и туманным ни было будущее сериала, музыка в нем все-таки будет отличная. Ну, и я думаю,

что вы выложите треки из SH:O на диск. Я в этом даже и не сомневаюсь. Вы так же поступили и со второй частью и, точно не знаю, может быть, с третьей. Меня интересует другое: вы, как игровой журнал, может быть, знаете, где найти и скачать официальные табулатуры гитарные (можно нотники с гитарными партиями)? Если знаете, напечатайте в журнале, уверен, многих терзает та же проблема (буз-э-э, какое гнусное клише!). О Акире Ямаоке поисковики выдают лишь пару ссылок на сайты, где вскользь, невзначай упоминается его имя, и никаких табулатур. Приходится самому дома тыкать пальцами в струны, создавая весьма кустарную подборку, а это, как известно, — зло.

А ведь не одного меня задела музыка SH? Вообще-то и сами игры (Silent Hill 2, Silent Hill 3) оставили глубокую вмятину в психике (с тех пор я боюсь ходить по темным коридорам, но это секрет), но и музыка тоже запомнилась. «Запомнилась» — мягко сказано. Она врезалась в память, прописалась в реестре и не желает удаляться или забываться (прямо, как любовь).

Я понимаю, у вас много дел и нет ни времени, ни сил, ни желания отвечать на каждое письмо, особенно если оно написано не пойми как, но все же, вы — моя последняя надежда. Я не прошу о многом, я прошу о помощи (хи-хи), а она, как известно, не в тягость для хорошего человека. И потом, в этом

году я вел себя хорошо: зарабатывал деньги для семьи (моя гордость), не писал вам письма с заявлениями о том, что вы выдумали одного из авторов письма, чтобы не отдавать подписку и, наверное, заслужил подарок.

Евгений Кирнос,
minstmanst@yandex.ru

**И. СОНИН ** На самом деле, найти табулатуры для музыки Акиры Ямаоки не так уж сложно. Можно даже сказать, совсем не сложно. Проверьте сами: любой сетевой поисковик по запросу «akira yamaoka tabs» выдает десятки ссылок на сборники табулатур. В качестве примера можете посмотреть http://www.911tabs.com/tabs/a/akira_yamaoka.

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

Бюджет ли PSP дружить с PlayStation 3 в плане игр?

Сложно сказать. Sony который год обещает наладить сотрудничество PS3 и PSP в играх, но пока мы его толком нигде и не видели. Может быть, в нынешнем году что-то изменится.

Сколько примерно в мегабайтах весят видео и демки на PlayStation Network?

Раз на раз не приходится, но в среднем объем одного видеоролика бывает около 100 мегабайт, а одна демоверсия может занимать от 500 мегабайт до пары гигабайт.

Выйдет ли Army of Two на PC? Если да, то когда?

На сегодняшний день выход игры запланирован только на Xbox 360 и PlayStation 3.

Выйдет ли на PC Dead Rising?

Представители Capcom сообщали, что, несмотря на то, что Lost Planet была портирована на PC, насчет Dead Rising аналогичных планов нет.

Какие есть фрейтинги на PC?

По негласной традиции, на PC из японских фрейтингов попадают только двухмерные. Из последних рекомендуем обратить внимание на Guilty Gear XX #Reload, Guilty Gear Isuka и Melty Blood: Act Cadenza ver. B.

Что слышно о Dragon Age?

Игру делают. В прошлом году BioWare сообщала только, что игра не выйдет к праздникам; точная же или хотя бы приблизительная дата релиза пока не называлась. Как только появится новая информация, напомним подробное превью.

Почему на PC не выходят хорошие игры по сериалу Naruto, как на PS2 или PSP?

Потому что игры по Naruto делаются для японцев, а они играют на PS2 и PSP гораздо охотнее, чем на PC. Вот и вся тайна.

Правдивы ли слухи о том, что Sega к 2012 году новую консоль выпустит?

Слухи о новой консоли от Sega курсируют в индустрии постоянно. Она стала этаким «Летучим голландцем»: все про нее слышали, но никто не видел. Мы со своей стороны можем сказать, что каких-либо данных, заслуживающих хоть малейшего доверия, попросту нет.

Расскажите о The Longest Journey 3.

Вместо третьей части разработчики из Funcom решили делать эпизодичес-

кие продолжения под общим названием Dreamfall Chapters. Впрочем, решили-то они это уже давно, в марте прошлого года, а с тех пор никакой информации о будущих эпизодах от них не поступало.

Правда ли что Nokia готовит запуск N-Gage 3?

Нет, не правда. N-Gage в его сегодняшней форме — это не консоль, а программная платформа для смартфонов от Nokia. По сути дела, это специальная программа, позволяющая запускать на телефонах от Nokia унифицированный набор игр. Запуск службы состоялся в декабре.

Слышно ли что-нибудь о новой части No One Lives Forever?

Нет, к сожалению. На сегодняшний день юморной шпионский сериал остается без продолжений.

Pro Диск | Видео часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ RPG НАСТУПАЮТ ОТЛИЧНЫЕ ВРЕМЕНА. НА XBOX 360 ВЫШЛИ СРАЗУ ДВЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ВЫСШЕГО СОРТА – ETERNAL SONATA И MASS EFFECT. ТЕПЕРЬ, НЕЗАВИСИМО ОТ ТОГО, КАКУЮ ШКОЛУ RPG ВЫ ПРЕДПОЧИТАЕТЕ – КОНСОЛЬНУЮ ИЛИ КОМПЬЮТЕРНУЮ, – ЗАИМЕТЬ ПРИСТАВКУ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ СТАНОВИТСЯ ДЕЛОМ ЧЕСТИ. ЕЩЕ ХОРОШИЕ ИЗВЕСТИЯ: РОССИЙСКАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ NEED FOR SPEED PROSTREET С НИКОЛАЕМ ФОМЕНКО ЗВУЧИТ И ИГРАЕТСЯ НАМНОГО БОДРЕЕ ОРИГИНАЛЬНОЙ. НУ И, КОНЕЧНО, НЕЛЬЗЯ ОБОЙТИ ВНИМАНИЕМ SUPER MARIO GALAXY, ОТКРЫВШУЮ ВСЕ ТАЙНЫ ВСЕЛЕННОЙ НЕУТОМИМОМУ ВОДОПРОВОДЧИКУ. ЧТО МЫ ОБО ВСЕМ ОБ ЭТОМ ДУМАЕМ – СМОТРИТЕ НА НАШЕМ ДИСКЕ. И НЕ ЗАБУДЬТЕ ПРО ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНУЮ СЕРИЮ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО ФИЛЬМА HEAVENLY SWORD! А НА СЛАДКОЕ... ТРЕЙЛЕР DUKE NUKEM FOREVER!

//SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



ВИДЕООБЗОРОВ



ВИДЕОПРЕВЬЮ



СПЕЦ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

SUPER MARIO GALAXY
(WII)



ВИДЕООБЗОР

SPECIAL

SPORE PC WII

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Мы продолжаем публикацию эксклюзивных материалов с прошедшей выставки «ИгроМир 2007». Конечно же, мы не могли пройти мимо грандиозного стенда Electronic Arts и не выяснить подробности одной из самых ожидаемых игр 2008. Вы узнаете о том, сколько уровней эволюции в игре, увидите процесс создания нового животного и еще много чего интересного.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- ▶ Видеофакты – выпуск самых горячих видеонюхстей о наиболее громких проектах.
- ▶ Видеопривью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- ▶ Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- ▶ Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- ▶ Special – все самое необычное и ценное. Игросфильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- ▶ Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».



Для некоторых роликов видеочасти (например, для игросфильмов) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консолем.

ВИДЕОСПЕЦ!

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ

THE CLUB

ИГРОМИР 2007

Что может получиться, если авторы известной аркадной гонки возьмутся делать шутер? Получится... гоночный шутер! Удивлены? За подробностями обращайтесь к нашему интервью с разработчиками из Bizzare Creations.



BATTLEFIELD: BAD COMPANY

ПРЕЗЕНТАЦИЯ, ЧАСТЬ 2

Из второй части презентации вы узнаете о том, почему не стоит стоять у красных бочек и почему дом больше не является самым лучшим укрытием в борьбе с танком.

Полный список

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- ▶ Burnout Paradise [PS3](#) [Xbox 360](#)
- ▶ Devil May Cry 4 [PC](#) [PS3](#) [Xbox 360](#)
- ▶ Frontlines: Fuel of War [PC](#) [PS3](#) [Xbox 360](#)
- ▶ Kingdom Under Fire: Circle of Doom [PS3](#) [Xbox 360](#)

ВИДЕООБЗОРЫ:

- ▶ Need for Speed ProStreet [PC](#) [PS3](#) [Xbox 360](#)
- ▶ Mass Effect [Xbox 360](#)
- ▶ Eternal Sonata [Xbox 360](#)
- ▶ Super Mario Galaxy [Wii](#)
- ▶ Naruto: Rise of a Ninja [Xbox 360](#)

ТРЕЙЛЕРЫ:

- ▶ Final Fantasy XIII [PS3](#)
- ▶ Final Fantasy Versus XIII [PS3](#)
- ▶ Gran Turismo 5 Prologue [PS3](#)
- ▶ Duke Nukem Forever [PC](#)
- ▶ Ninja Gaiden II [Xbox 360](#)

SPECIAL:

- ▶ Spore (презентация)
- ▶ The Club (интервью с разработчиками)
- ▶ Battlefield: Bad Company (презентация, ч. 2)
- ▶ Интервью с разработчиками из Targem Games
- ▶ Heavenly Sword (мультфильм)

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

FINAL FANTASY XIII и FINAL FANTASY VERSUS XIII PS3

Трейлер

А вот и новые трейлеры – по одному на каждый «тринадцатый» проект. Обычная Final Fantasy XIII представлена расширенной версией прошлого трейлера (показаны новые локации, «как бы игровой процесс» и мельком – целый новый персонаж). А вот с Final Fantasy Versus XIII все куда радужнее: самый первый и до обидного короткий ролик весьма значительно расширили. И даже не понять теперь, какая игра смотрится лучше!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...



ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

НЕКОТОРЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ СТОЛЬ ХОРОШИ, ЧТО МЫ СНАБЖАЕМ ИХ РУССКИМ ПЕРЕВОДОМ И ВЫКЛАДЫВАЕМ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ МОНТАЖА.

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE PS3

интро

В Японии долгожданная «демоверсия» новой Gran Turismo уже появилась в продаже и поток трейлеров иссяк. Зато появилась масса «живого» видео, в данном случае – вступительная заставка.



NINJA GAIDEN II XBOX 360

геймплей

Новые похождения Рю Хаябуса обещают быть кровавыми. Очень кровавыми. Отныне девиз нинзя – «Коси и отрубай!», чем он и занимается на протяжении всего ролика. Загляньте!



DUKE NUKEM FOREVER PC

трейлер

Внезапно прямо под Новый год 3D Realms напомнила о себе. И не чем-нибудь, а трейлером эпического долгогостя Duke Nukem Forever. Пусть графика в ролике не ахти, зато музыка – та самая!



ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

BURNOUT PARADISE PS3 XBOX 360

Мы держим данное в прошлом номере обещание и даже более. В качестве объекта тестирования выступает не демо, а присланная из офиса EA тестовая версия игры. О том, что мы увидели и чему подивились, – вы услышите (и увидите) в данном демопревью.



ВИДЕООБОЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННО-РУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

NEED FOR SPEED PROSTREET PC PS3 XBOX 360

Сказ о том, как Николай Фоменко игру спасал.



MASS EFFECT XBOX 360

Сказ о том, как молодой уалец Шепард легко настраиваемого пола с механизмами воевал.



ETERNAL SONATA XBOX 360

Сказ о том, какие миленькие сны привиделись Шопену, когда он умирал.



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

Представляем вашему вниманию обновленную рубрику «Видеофакты» и ее ведущего – Ореха. Те из вас, кто регулярно посещает наш сайт www.gameland.ru, наверняка уже с ним знакомы. В этом выпуске вы узнаете о том, что вселенная Command & Conquer обзавелась новым шутерным ответвлением, о самых свежих подробностях о Street Fighter IV, о новых похождениях неутомимой Лары Крофт и многом-многом другом.



В НОВОМ ФОРМАТЕ!

DEVIL MAY CRY 4 PC XBOX 360 PS3

Выхода четвертой части DMC, в которой самого Данте задвинули на второй план, ждать осталось совсем недолго – и появилась куча видео из почти завершенной игры. Так что мы решили еще разок вспомнить все известные факты, рассказать о новых и как следует показать процесс истребления демонов нового поколения.



FRONTLINES: FUEL OF WAR PC XBOX 360 PS3

На просторах Xbox Live появилась гигантская (аж 1,7 Гбайт) сингплеерная демоверсия весьма ожидаемого шутера. Ознакомившись с нею, мы были немало удивлены. А вот приятно или нет (а также почему) – узнаете из свежего видеотестирования.



Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ

ФАКТ: ЛЮБИТЕЛЬСКИЕ INDIE-ИГРЫ НЕРЕДКО ОКАЗЫВАЮТСЯ ПОИНТЕРЕСНЕЙ БОЛЬШИНСТВА КОММЕРЧЕСКИХ ПРОДУКТОВ. К ЧЕ-МУ ТАКОЕ НАЧАЛО? А ВСЕ К ТОМУ, ЧТО ХИТОВЫЕ ДЕМОВЕРСИИ ЗАКОНЧИЛИСЬ, ЗАТО КАЧЕСТВЕННЫЕ НЕКОММЕРЧЕСКИЕ ИГРЫ НАСТУПАЮТ. ЯРКИЙ ПРИМЕР – CRAYON PHYSICS, ОЧЕНЬ СТИЛЬНАЯ И ИНТЕРЕСНАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ ГОЛОВОЛОМКА, В КОТОРОЙ ИГРОКУ ПРЕДСТОИТ ПРОКЛАДЫВАТЬ ДОРОГУ ШАРИКУ, САМОЛИЧНО РИСУЯ МОСТЫ И ПЕРЕПРАВЫ. ИЛИ ВОТ ЕЩЕ: OSU! – КАЗАЛОСЬ БЫ, ОБЫЧНЫЙ PC-КЛОН ИЗВЕСТНОЙ ИГРЫ С NINTENDO DS, А СКОЛЬКО УДОВОЛЬСТВИЯ ВЛАДЕЛЬЦАМ ПЕРСОНАЛОК! ОБЕ ЭТИ ИГРЫ ИЩИТЕ В РАЗДЕЛЕ «БОНУСЫ». А САМОЕ ГЛАВНОЕ НА ЭТОМ ДИСКЕ – ВЕЛИКОЛЕПНЕЙШИЙ МОД ДЛЯ BATTLEFIELD 2 ПОД НАЗВАНИЕМ FORGOTTEN HOPE 2, КОТОРЫЙ ПОЛУЧИЛСЯ ЕДВА ЛИ НЕ ИНТЕРЕСНЕЕ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ ОТ DICE. КСТАТИ, К СОЗДАНИЮ ЭТОГО ЧУДА ПРИЛОЖИЛ РУКУ САМ РЕДАКТОР РАЗДЕЛА «ДОПОЛНЕНИЯ».

//АГЕНТ А



НА PC-ЧАСТИ



1

PC-ДЕМОВЕРСИИ

1

PSP-ДЕМОВЕРСИИ

2

INDIE-ИГРЫ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

МОДИФИКАЦИЯ



FORGOTTEN HOPE 2.0 BETA 1

ДЕМОВЕРСИЯ

CITY LIFE 2008 EDITION

Демоверсия полностью трехмерного градостроительного симулятора от Monte Cristo. Воплотить в жизнь архитектурные фантазии можно в одной из открытых климатических зон Temperate region на карте Rocky Lake. В этом сценарии необходимо создать развитый город среди горных массивов. Жилые кварталы можно обеспечить только одноэтажными особняками; следует построить магазины, поликлиники, кафе, проложить дороги и пустить по ним общественный транспорт, выбрать место для заводов и электростанций, и многое другое – все для удобства горожан. Доступно более 20 построек, несколько классов жителей и обучающий режим.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеофрагмент с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скриншоты и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.

- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеофрагмент диска.
- Киберспорт – записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или сортовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеофрагменту.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и прижать сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirkov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИИ:

- City Life 2008 Edition

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- Battlefield 2
- Counter-Strike: Source
- Company of Heroes
- Half-Life 2
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Warcraft III: The Frozen Throne

ДРАЙВЕРЫ:

- ForceWare Vista 169.25
- ForceWare XP 169.21
- Nvidia nForce System tools 6.00 Beta

ПАТЧИ:

- Europa Universalis III: Napoleon's Ambition v2.1 RU
- Gothic 3 v1.5.1 RU
- Unreal Tournament 3 v1.1 RU

СОФТ:

- a-squared Free 3.1.0.6
- AVG AntiVirus Free 7.5.503a1224
- Kerio WinRoute Firewall 6.4.1.3519
- ZoneAlarm Free 7.0.462.000
- DVD-Cloner V
- Google SketchUp 6.4.112

- MyViewPad 3.5.0 Build 4037
- PicturesToExe 5.1
- Amaya 9.99 4
- Download Accelerator Plus 8.6.2.2
- Free Download Manager 2.5.737
- MailWasher Pro 6.1
- Net Transport 2.52
- Online Radio Tuner 1.3.1
- EF Commander 6.32
- WireChanger 3.6.6
- Your Uninstaller! 2008 6.1.1236
- Cucusoft DVD to iPod Converter 7.07
- Reaper 2.019
- River Past Video Slice 5.6.4
- Xilisoft DVD Ripper Platinum 4.0.95.1214
- Xilisoft Video Converter 3.1.49.1214
- CrystalCPUID 4.14.2.404
- DriverMax 3.2
- Process Lasso 2.32

ALAWAR ENTERTAINMENT SHAREWARE:

- Герои Эллады
- Побег Макса
- Снежок. Охотник за сокровищами 3
- Звездный защитник II
- Сеня и Веня. Воздушная катанасия

WIDESCREEN:

- 10 000 лет до нашей эры (10,000 B.C.)
- Aliens vs. Predator: Requiem
- Я – легенда! (I Am Legend)
- Гонщик Спиди (Speed Racer)
- Темный рыцарь (The Dark Knight)

PSP ZONE

ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



Прошивка: 3.71
 Демонверсия: Warhammer 40,000: Squad Command
 Видеоролики: Star Wars Battlefront: Renegade Squadron, Wipeout Pulse, Medal of Honor Heroes 2
 А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

В рамках ежесонвой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демонверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'y и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

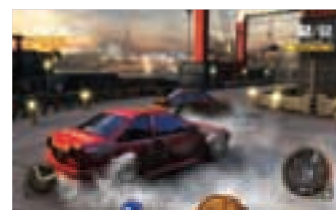
НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



СКРИНШОТЫ



ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREE

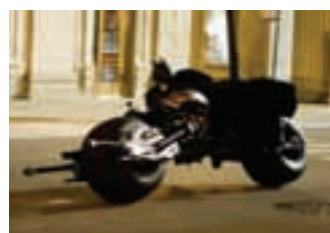
ГОНЩИК СПИДИ

Братья Вачовски, создатели легендарной «Матрицы», представляют свое новое детище – экранизацию известного японского мультсериала.



ТЕМНЫЙ РЫЦАРЬ

Летающий на крыльях ночи вновь появится на больших экранах летом этого года. Трейлер пестрит экшн-сценами с участием Бетмена и Джокера.



FREEWARE/ SHAREWARE

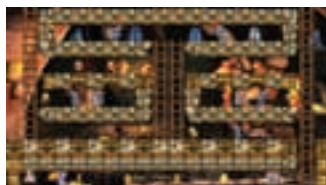
ПОБЕГ МАКСА

«Тюремная» вариация известной игры Lode Runner.



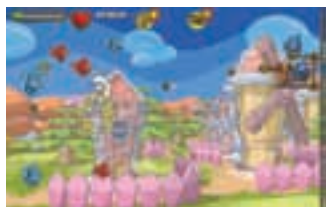
СНЕЖОК. ОХОТНИК ЗА СОКРОВИЩАМИ 3

Продолжение увлекательного платформера про белого медвежонка.



СЕНЯ И ВЕНЯ. ВОЗДУШНАЯ КАТАВАСЯ

Забавная стрелялка с обилием оригинальных бонусов и ордами монстров. живающей анимацией.



PANDA ANTIVIRUS



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности.



CRAYON PHYSICS

Великолепная бесплатная физическая головоломка.



OSU!

Бесплатный PC-клон Elite Beat Agents.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

MYVIEWPAD 3.5.0 BUILD 4037

Мощная программа для просмотра графических файлов. Поддерживается более 80 форматов, имеется широкий выбор инструментов для редактирования, возможность показа анимации и слайд-шоу.

PROCESS LASSO 2.32

Программа для ручного и автоматического управления запущенными на компьютере процессами. Можно управлять приоритетами, создавать списки разрешенных приложений и многое другое.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

GOTHIC 3 V1.5.1 RU

Более 150 обновлений и исправлений внесено в этот давно ожидаемый патч. Устранена туча ошибок, добавлены звуки воды, улучшена работа с памятью. Керт и Миксир теперь доступны как учителя.

UNREAL TOURNAMENT 3 V1.1 RU

Изменен масштаб некоторых моделей игроков, значительно улучшен геймплей, воспроизведение демов стало более удобным, поправлена меткость ботов, исправлено большое количество ошибок.

WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

БАНЗАЙ

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

NARUTO SHIPPUUDEN ОПЕНИНГ

Второй опенинг телесериала Naruto Shippuden. За кадром – композиция distance группы LONG SHOT PARTY.

L'ARC-EN-CIEL – DAYBREAK'S BELL КЛИП

Официальный музыкальный клип на песню Daybreak's Bell группы L'Arc-en-Ciel, звучащую в опенинге телесериала Mobile Suit Gundam 00.

ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС!

BATTLEFIELD 2

В этот раз мы порадовать поклонников этой замечательной игры чем-то особенным, а именно Forgotten Hope 2.0. Предыдущая версия в свое время была самой крупной модификацией, да и первый релиз маленьким не назовешь – больше гигабайта. Такой вес обусловлен содержанием: от Battlefield 2 здесь остались крохи, это уже совсем другая игра. Предоставляется большой выбор карт, различной техники и вооружения, можно играть не только по сети, но и в одиночку, с ботами.



COUNTER-STRIKE: SOURCE

В кои-то веки дизайнеры уровней не стали выбрасывать в народ кучи карт, выполненных по принципу левой резьбы. В нынешней подборке лишь dm_Austere Facility смотрится слегка не от мира сего. Здесь необходимо воевать с одними пистолетами на крохотной карте. Остальные же работы относятся либо к более привычным режимам (aim_Overturn и aim_Vine Yard 2), либо вообще к классике, что не может не радовать. Особенно советуем cs_rio tropa de elite v1, cs_School beta 1 и новгородную de_Dustmas2 v2.



COMPANY OF HEROES

Получите сразу восемь карт. В первую очередь, стоит взглянуть на The Big Beach normal. Это не просто большая, это по-настоящему огромная карта, игра на которой может длиться часами. Союзникам предстоит пробираться узкими тропами на самый верх, причем немцы имеют прекрасную возможность обстреливать врага сверху. Не менее напряженной получается война на карте Stalingrad Town Square v2. Воевать предстоит среди развалин, где легко устраивать всевозможные засады. Тесная The Valley на шестерых игроков обеспечит грандиозное побоище.



HALF-LIFE 2

Поклонники Half-Life 2 преподнесли очередной сюрприз тем, кто любит модификации, отличающиеся нестандартным игровым процессом. На сей раз их ожидает тактическая стратегия Half-Life 2: Wars v0.1. Пока доступна всего пара миссий (включая обучающую), но они показывают немалый потенциал данной работы. Всего в моде выступают четыре группировки – повстанцы, Комбайны, муравьиные львы и зомби (поиграть пока можно лишь за повстанцев и Комбайнов).



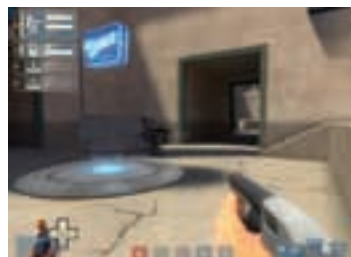
RFACITOR

Большая часть модификаций для rFactor посвящена соревнованиям либо на чисто гоночных машинах, либо на серийных аппаратах, в которых от прообраза остались лишь общие черты. Впрочем, изредка встречаются и работы, где надо гоняться на вполне нормальных машинах, к которым не притрагивалась рука спецов по тюнингу. К ним относится и модификация Lexus IS F 1.0; в качестве спортивного снаряда здесь выступает Lexus IS 250, машина вполне серьезная, готова к гонкам по трассам любой конфигурации.



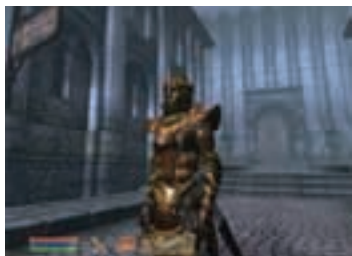
TEAM FORTRESS 2

Встречайте нового участника – Team Fortress 2! Стартуя новичком очень богро и быстро набрал почти десяток работ. Из восьми карт подавляющее большинство заточено под режим Control Point, лишь одна (ctf_Mach2 V2) создана в расчете на старый добрый CTF. Тем, кто любит ближний бой, советуем карту cp_Box Killer v1. По аналогичной схеме выполнена и cp_Floodzone2 final, но здесь пространства для маневра чуточку больше. Ну а на cp_Rats alpha 2 предстоит бегать по гигантской кухне, там места хоть отбавляй.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Одной из наиболее полезных вещей в нынешней подборке плагинов является Aioso's D&D Portable Hole 2.3, созданная специально для тех, кто хочет всегда иметь доступ к жилищу. В магазине Rindir's Staffs, что в торговом квартале Imperial City, появляется амулет, который вызывает телепорт в небольшой, но уютный домик. Кроме того, подборка богата всевозможной броней. Нашлось место и работам, полностью переделывающим дома, к ним относятся Anvil Abandoned House Remade 1.0 и Benirus Manor Remade 2.0.



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Открывает подборку Reign of Terror: The Burning Legion v2.0 Final, обновленная версия отличной кампании, где играть предстоит за нежить. Кампания состоит из пяти миссий, каждая из которых богато оформлена роликами на движке. На десерт – подборка из десятка карт на различную тематику. Наибольшей оригинальностью выделяется A.C.M.B.S.M. v0.42. Это не что иное, как попытка сделать из Warcraft III: The Frozen Throne аналог Civilization: нужно шаг за шагом развивать свою базу, причем врагов не предусмотрено.





gameland.tv
television for gamers

ВКЛЮЧИТЬСЯ В ИГРУ!



Blokus Portable: Steambot Championship

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 5 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА (США)



Настольная игра-бестселлер «Блокус» вскоре обзаведется и консольным воплощением. PSP-версия этой «помеси «Тетриса» и го» снабжена мультиплеером на 16 персон в режиме Ad Hoc (при использовании одного UMD количество возможных участников сокращается до четырех человек). Предустановлен и режим игры ввуом, в котором геймеры смогут создавать собственных персонажей и открывать 18 дополнительных героев, знакомых по сериалу Steambot Chronicles. Irem, разработчик Blokus Portable, ранее создал первую часть Steambot Chronicles и работает над сиквелом для PS3, который, впрочем, выйдет гораздо позже портативного «Блокуса». Попробовать себя в раскладывании разноцветных фигурок на поле американцам предстоит уже в начале февраля.



Geometry Wars: Galaxies

ПЛАТФОРМА: Wii, DS | КОГДА: 18 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА



Culdcept Saga

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА: 5 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА (США)

График выхода лучших игр на ближайший месяц

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайший месяц. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, <http://www.gamepost.ru>). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

✓	15.01	FlatOut: Head On	Empire	США
	15.01	History Channel: Digging for Truth	Activision	США
	15.01	History Channel: Lost Worlds	Activision	США
	15.01	Shattered Suns	Clear Crown	США
	22.01	Pirates of the Burning Sea	Sony Platform	Европа
	25.01	Democracy	Positech Games	Европа
	04.02	Sins of a Solar Empire	Stardock	США
	08.02	Fantasy Wars	Nobilis	Европа
✓	08.02	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Европа
	08.02	The Sims Stories: Castaway	Electronic Arts	Европа
	08.02	TV Giant	RTL	Европа
	12.02	Conflict: Denied Ops	Eidos	Европа
	12.02	XIII Century: Death or Glory	Atari	США
	14.02	Sam & Max Episode 203: Night of the Raving Dead	Telltale	США
✓	15.02	Assassin's Creed	Ubisoft	Европа
✓	15.02	Devil May Cry 4	Capcom	Европа
	15.02	Frontlines: Fuel of War	THQ	Европа

PLAYSTATION 2

✓	01.02	Totally Spies! Totally Party	Ubisoft	Европа
	04.02	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	DSI	США
	05.02	Nobunaga's Ambition: Rise to Power	Koei	США
✓	05.02	Twisted Metal: Head On: Extra Twisted Edition	SCEA	США
	08.02	Iridium Runners	SouthPeak	Европа
✓	08.02	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Европа
	08.02	SpongeBob's Atlantis SquarePantis	THQ	Европа
	12.02	Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon	Natsume	США
✓	12.02	Ratchet & Clank: Size Matters	SCEA	США

PLAYSTATION 3

✓	15.01	Haze	Ubisoft	США
	22.01	Dark Sector	D3	Европа
✓	25.01	Burnout Paradise	Electronic Arts	Европа
	01.02	Conflict: Denied Ops	Eidos	Европа
	01.02	NFL Tour	Electronic Arts	Европа
	05.02	Two Worlds: The Temptation	SouthPeak	США
✓	08.02	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Европа
✓	08.02	Turok	Disney	Европа
✓	15.02	Devil May Cry 4	Capcom	Европа

Wii

	15.01	MX vs. ATV Untamed	THQ	США
✓	15.01	Samurai Warriors: Katana	Koei	США
	18.01	CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	Ubisoft	Европа
	18.01	Geometry Wars: Galaxies	Sierra	Европа
	18.01	Ghost Squad	Sega	Европа
	18.01	London Taxi Rush Hour	Destineer	США
✓	18.01	NiGHTS: Journey of Dreams	Sega	Европа
✓	18.01	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure	Capcom	Европа
	22.01	Kawasaki Jet Ski	Destineer	США
	22.01	One Piece: Unlimited Adventure	Namco Bandai	США
	25.01	Donkey Kong Jet Race	Nintendo	Европа
	25.01	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	Atari	Европа
	25.01	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	DSI	США
	25.01	Telly Addicts	Ubisoft	Европа



Dark Messiah of Might and Magic: Elements

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 5 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА (США)

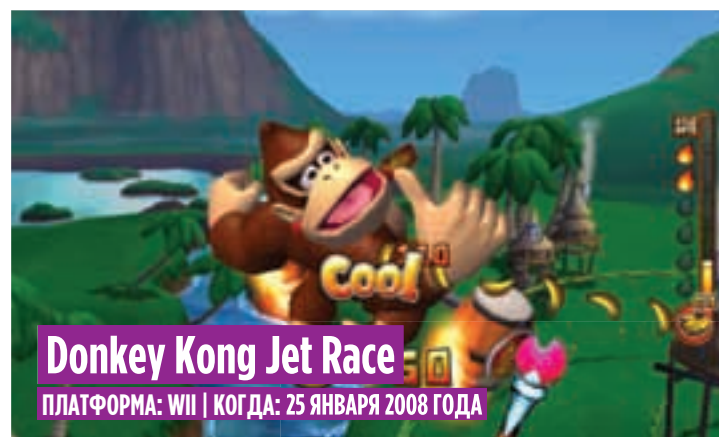


Mercenaries 2: World in Flames

ПЛАТФОРМА: PC, PS2, PS3, X360 | КОГДА: 8 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА



Продолжение милитаристской sandbox-игры от Pandemic Studios издается у нас гигантом индустрии, Electronic Arts. В ней нам предстоит управлять наемником, который за деньги выполнит самую грязную работу. Наемники не ограничены никакими рамками и не следуют правилам – они вольны использовать любое найденное на поле боя оружие и любое средство передвижения, чтобы достичь цели. Купить? Украсть? Уничтожить? Выбор за вами. Соберите команду таких же наемников, организуйте собственную РМС и готовьтесь принимать заявки от клиентов – ведь кто больше заплатит, тот и заказывает музыку.



Donkey Kong Jet Race

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 25 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА



Dungeon Explorer:

Warrior of the Ancient Arts

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 1 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА

01.02	Bombberman Land	Rising Star	Европа
01.02	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3	Европа
01.02	The Spiderwick Chronicles	Sierra	Европа
08.02	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	Европа
08.02	Counter Force	505 Games	Европа
08.02	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Европа
08.02	SpongeBob's Atlantis SquarePantis	THQ	Европа
08.02	Star Trek: Conquest	Koch Media	Европа
10.02	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	США
15.02	Battalion Wars 2	Nintendo	Европа

XBOX 360

22.01	Dark Sector	D3	Европа
25.01	Burnout Paradise	Electronic Arts	Европа
01.02	Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Microsoft	Европа
05.02	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	США
05.02	Culdcept Saga	Namco Bandai	США
05.02	Dark Messiah of Might and Magic: Elements	Ubisoft	США
08.02	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Европа
08.02	Turok	Disney	Европа
12.02	Conflict: Denied Ops	Eidos	США
12.02	Lost Odyssey	Microsoft	США
15.02	Devil May Cry 4	Capcom	Европа
15.02	Frontlines: Fuel of War	THQ	Европа

NINTENDO DS

15.01	Nanostray 2	Majesco	США
18.01	Geometry Wars: Galaxies	Sierra	Европа
25.01	Advance Wars: Dark Conflict	Nintendo	Европа
25.01	Mario & Sonic at Olympic Games	Sega	Европа
01.02	Dungeon Explorer: Warrior of the Ancient Arts	Rising Star	Европа
01.02	Fish Tycoon	Majesco	Европа
01.02	Holly Hobbie & Friends	Majesco	Европа
01.02	Miami Nights: Singles in the City	Ubisoft	Европа
01.02	Nancy Drew: Deadly Secret of Olde World Park	Majesco	Европа
01.02	The Spiderwick Chronicles	Sierra	Европа
01.02	Totally Spies! 3: Secret Agent	Atari	Европа
01.02	Zoo Hospital	Eidos	Европа
08.02	Lifesigns: Hospital Affairs	JoWood	Европа
08.02	Pic Pic	505 Games	Европа
08.02	SpongeBob's Atlantis SquarePantis	THQ	Европа
08.02	Tamgran Mania	505 Games	Европа
12.02	Insecticide	Gamecock	США
15.02	Artctic Tale	DSI	Европа
15.02	Bratz: Super Babyz	THQ	Европа
15.02	Cooking Mama 2	505 Games	Европа
15.02	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	Square Enix	США
15.02	Final Fantasy XII: Revenant Wings	Square Enix	Европа
15.02	Naruto: Ninja Destiny	Namco Bandai	Европа
15.02	Powershot Pinball Constructor	Oxygen	Европа
15.02	Ratatouille: Food Frenzy	THQ	Европа

PSP

15.01	FlatOut: Head On	Warner Bros.	США
25.01	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Европа
05.02	Blokus Portable: Steambot Championship	Majesco	США
15.02	Dragoneer's Aria	Koei	Европа



В СЛЕДУЮЩЕМ

НОМЕРЕ

В прогаже с 6 февраля

Имя студии Creative Assembly неразрывно связано с сериалом Total War и масштабными историческими баталиями. Редко кто сразу вспомнит первый опыт студии в разработке экшенов – Spartan: Total Warrior для PS2, GameCube и Xbox. Тем не менее, Creative Assembly намерена потакать не только нашим полководческим амбициям. В Viking: Battle for Asgard викинг Скарину предстоит как самолично рубить в капусту приспешников богини Хель, так и отыскивать соратников для грандиозных осад крепостей, где скрываются злыдни. Наши корреспонденты выпытывают подробности у авторов!

Viking: Battle for Asgard

ОБЗОР

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

Шестикрылый серафим с семиствольным пулеметом и другие эксперименты с оружием.



ОБЗОР

REPROBATES

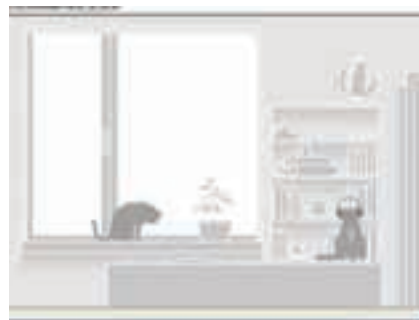
Когда на острове звонит колокол, все засыпают. Но где граница между сном и явью?



ИНТЕРВЬЮ

CATS WHO PLAY

«Три богатыря» замахиваются на четыре серии. Секреты Dobrynya the Crazy Lance Jumper и его грузей.



ОБЗОР

ТАНКИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ: Т-34 ПРОТИВ ТИГРА

Хищные машины XX века.



РЕПОРТАЖ

ОТКРЫТЫЙ ЧЕМПИОНАТ ПО TEAM FORTRESS 2

Синие против красных. Впервые в России!



РЕПОРТАЖ

CONFLICT: DENIED OPS (PC, PS3, XBOX 360)

В гостях у разработчиков.



В РАЗРАБОТКЕ

PROTOTYPE (XBOX 360, PS3, PC)

Треск в большом городе.



В РАЗРАБОТКЕ

DESTROY ALL HUMANS: BIG WILLY UNLEASHED

Они пришли с миром. И с пультом.



СПЕЦ

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2007 ГОДА

Сезон подведения итогов открыт!



ОБЗОР

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN (WII)

Рай для тактика.



ОБЗОР

LAIR (PS3)

Убить дракона.



ИНТЕРВЬЮ

TUROK (PC, PS3, XBOX 360)

Динозавры на марше.



КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



КОМУ УДАСТСЯ ПЕРЕЖИТЬ ВЫБОРЫ? КАКАЯ ИГРА СТАНЕТ ГЛАВНЫМ СОБЫТИЕМ 2007-ГО ГОДА? ПРОДОЛЖЕНИЕ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ!

ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН? НЕ ГРУСТИ!

РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине **GamePost**

- * Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
- * Игру доставят в день заказа



Uncharted:
Drake's Fortune
(PAL)

1950 р.



Assassin's Creed

2210 р.



Legend of Zelda:
Phantom
Hourglass

1352 р.

PlayStation 2 Slim

4810 р.



PlayStation 3
(40 GB) Rus

15990 р.



Xbox 360
Premium

13780 р.



Nintendo DS Lite

5980 р.

Играй
просто!

GamePost

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru



Телефон:
(495) 780-8825

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

**Где находится
телепортационный шлюз
на третьем уровне
и другие полезные советы ЖЖ.**

Зарегистрируйся и читай.



www.lj.ru

SUPER MARIO GALAXY

TM



СТРАНА
ИГР

Nintendo

MASS EFFECT™



СТРАНА
ИГР

Microsoft

BIOWARE™
CORP